「ポケモンリーグ」連載開始!!
NINTENDO
ニンテンドウ64/スーパーファミコン/ゲームボーイ
平成9年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第13巻第7号(通巻268号)
昭和62年9月7日第3種郵便物認可
ファミマガ64
1997
7月号
590YEN
特大特集&攻略!!
スター・ウォーズ
帝国の影
注目作ピックアップ!!
マルチレーシングチャンピオンシップ
爆ボンバーマン/がんばれゴエモン
ゲームで発見!! たまごっち
ワイルドチョッパーズ
ピンポイント攻略
スターフォックス64
時空戦士テュロック
ミニ四駆GB Let's&Go!!
実況パワフルプロ野球4
初公開!/3大速報!!
ポケットモンスター2
エアロゲイジ/パワーリーグ64
NINTENDOは
任天堂の登録商標です。

Nintendo GAME BOY
Super GAME BOY
スーパーゲームボーイ
1対1のマッチレースを勝ち抜け!
友達と力を合わせて、最速マシンを作ろう!
これがパッケージだ!
ミニ四駆GB Let's & Go!!
DMG-P-AM4J(JPN)
ASCII
パッケージはレーサーズボックスにピッタリ!
「軽量超速ギヤー」もついてくる!
マッハパープルの軽量超速ギヤーは、
ミニ四駆GBだけのオリジナルカラー。
キミのマシンに装着して、
友達に差をつけちゃおう!
スーパーFM・スーパーTZシャーシ対応
ミニ四駆がゲームボーイで遊べるのは、アスキーのソフトだけ!
GAME BOY pocket は任天堂の登録商標です。
ベルトクリップ付きマルチホルダー
ascii POCKET POCKET
ポケットポケット
好評発売中 950円(税別)
ゲームボーイ・ポケットを入れて出かけよう!
アスキーポケットポケットは、ゲームボーイ・ポケットを持ち運ぶためのベルトクリップ付マルチホルダー。初回出荷分には、ミニ四駆GBに登場するキャラクターのシールが入っているから、すぐにGETしよう!
■ゲームボーイ・ポケット専用 ■初回出荷限定で、ポケットポケット貼り付け用ドレスアップシール付。
パッケージに付いてくる応募券を送ろう!
抽選で毎月300名(計900名)に、「シャイニングスコーピオン」のキットと「大径アルミベアリングローラー・アルマイトゴールド加工」をセットでプレゼント!(初回出荷分限定)
締切:4、5、6月の末日(消印有効)
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

ミニ四駆の4大カップを制して、グランドスラム達成だ！

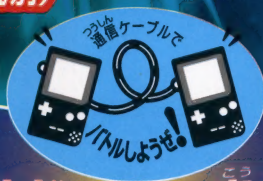
草レースで賞金をもらい、パーツを強化して、メジャーカップに挑戦！

いよいよ 5月23日(金)発売！

ミニ四駆ファン応援価格
4,900円(税別)

ゲームボーイでミニ四駆がここまでおもしろい！

通信ケーブルでバトルしようぜ！

通信対戦で友達と熱くバトルだ！

通信ケーブルを使えば、友達と1対1の勝負ができるぞ！ 対戦のコースレコードは、お互いのカセットに記録されるからがんばろう！

データでパーツ交換もできるぞ！

ゲームスタート時に発行される※IDナンバーによって出てくるパーツが違う。ナンバーの違う友達と協力して全てのパーツを集めよう!!

※IDナンバーとは……
スイッチをオンした時に自動的に決まるナンバーのこと。同じ1本のソフトでも、新しく始めたらナンバーが新しくなる。

パーツ交換

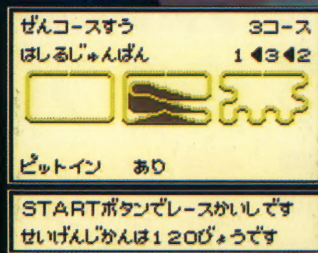
交換しなければ手に入らないパーツもある。どんどん友達とパーツを交換しよう。

パーツの強化

鉄心先生のかまどで、パーツの強化ができる!?

「ピットイン」システム

実際のミニ四駆大会でも新しい、「ピットイン」システムを採用。パーツの取り替え時間の短縮が勝負の分かれ目！

コース選択

通信対戦とメジャーカップでは、走るコースを自分で選べる。キミの得意なコースでバトルだ！

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
スーパーファミコンとスーパーファミコン周辺機器のスーパーゲームボーイを使えば、テレビでカラーのゲーム画面を楽しむことができます。

スペック表の見方

①対応ハード名を略称で表記してあります。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイの略です。「DD専用」はN64ディスクドライブ専用ソフトを表し、「13色対応」スーパーゲームボーイを使用してカラーのゲーム画面を楽しめるソフトのことです。

①	②	⑤
		⑥
	③	⑦
		⑧
	④	⑨

②③④ソフト発売メーカー、発売日、価格を表記してあります。
⑤ゲームのジャンルを表記。
⑥内部のバックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
⑦外部バックアップの有無と周辺機器名を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
⑧使用可能な周辺機器を表記。⑨発売時に同梱される周辺機器を表記。

今号の表紙

●表紙／スターウォーズ～帝国の影～
●表紙デザイン／保坂一彦

6月14日発売予定 8700円
画面もさることながら音にも注目して欲しい。ステージごとに違う演出（アクション）がなされている部分も必見だ！

本誌の記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフトなどの価格は特にことわりのない場合を除いて税別で表記してあります。

STAFF

〈発売〉株式会社徳間書店 〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／山森尚 ●編集人／相沢浩仁 ●編集長代行／藤岡浩 ●編集委員長／山本直人 ●編集委員／曽根丈詞・村田憲生 〈編集〉●スタッフ／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・高橋健・中谷至 〔仙台〕大石美智子・佐藤浩崇 ●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・亀多るり子・鹿沼広美・菊池さおり・菊地栄行・種市真澄・水上智・吉田英央〔仙台〕井上淳・刈屋幸治・千葉和之 〈営業〉●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久・伴勝 ●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一 〈情報統括部〉●マネージャー／湊博道 ●スタッフ／石原郁与・木浪秀剛・佐藤大作・杉村知顕・豊田恵 ●アシスタント／石井暁子・石橋孝志・佐藤世紀・白石奈々・鈴木しのぶ・西原孝治・原知宏・堀口陽平・渡辺春奈・和田麿生 〈NCC〉●マネージャー／牛尾滋昭 ●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美 ●スタッフ／池上敦子・岩田麻記子・工藤一樹・小島晶・近藤千恵子・佐瀬伸治・塚田浩文・森田智子・山内恵美〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●AD／片野厚子 ●スタッフ／〔仙台〕今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント／〔仙台〕佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／高島一仁・松村浩次 ●デザイン／太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・中村由紀子・松尾泰男・有限会社ラッキームーン ●フィニッシュデザイン／株式会社凸版フォトタイプアート ●印刷／凸版印刷株式会社

●それ以外の記事に関する質問はTEL 03-5569-6232まで

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜日から金曜日の午後4時から午後6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解説やヒントについての質問には答えていません。

CONTENTS

1997 7月号 ファミマガ64

Act Against AIDS 勇気と愛気

 ●ウル技に関する質問はTEL 022-213-7555まで

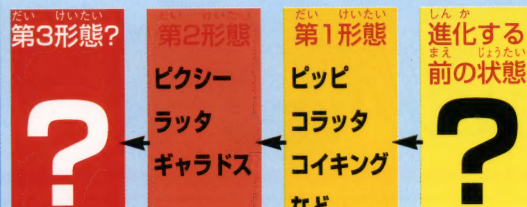
『ポケモン2』の秘密を握る7つの項目

世界一のポケモントレーナーを目指して冒険していくRPG『ポケットモンスター』の続編の情報が、いきなり編集部に舞い込んできた。今回は新たに登場するポケモンやタウンマップの画面写真を入手。また今まで明らかにされていなかったシステム面のことについても判明したので、ポイントをしぼって紹介していくぞ。

秘密1 進化前のポケモンのルーツが分かる

『2』では前作で登場したポケモンの進化前の状態を知ることができるぞ。また最終進化したと思われていたポケモン（ピクシー、ラッタなど）もさらに進化するという情報も聞いているが…。

ポケモンの進化例

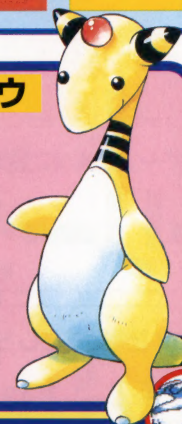
進化する前の状態	第1形態	第2形態	第3形態?
?	ピッピ コラッタ コイキング など	ピクシー ラッタ ギャラドス	?

秘密2 登場するポケモンは250匹以上

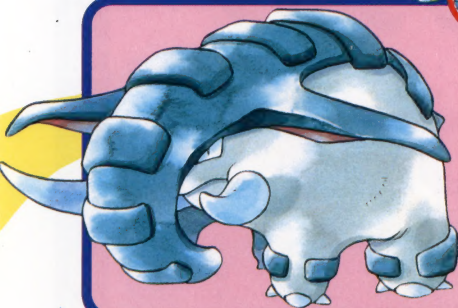
前作は約150匹のポケモンが登場したが、『2』ではそれをさらに上回る250匹以上のポケモンが登場するらしい。今回は以前紹介した「ホウオウ」を含む、計4匹のポケモンが明らかになったぞ。どれもゲットが難しそうだ。

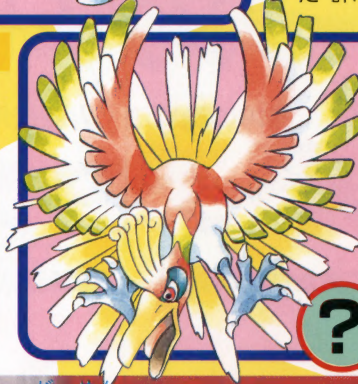
デンリュウ

「デンリュウ」という名前から、でんきタイプのポケモンだと思われる。「ピカチュウ」のかわいさと、「カイリュウ」の巨大さが混ざったような姿をしているが、どんな技を出してくるのかな？

ヤドキング

前作に登場した「ヤドラン」がさらに進化した姿なのだろうか。首の周りに怪しいヒラヒラを巻いて、貝をモチーフにした王冠をかぶり、まさしく「キング」と呼ぶにふさわしい姿といえよう。

ドンファン

硬い鎧のようなウロコを身にまとったポケモン。ずつき攻撃や、とっしん攻撃が得意そうな感じだ。この「ドンファン」に急所をつかれたら、くらったポケモンはひとたまりもないのでは…。

ホウオウ

一番最初に判明したポケモンだ。名前の由来となった「鳳凰」とは古来中国から伝わる想像上の鳥で、竜とならんでかなり尊ばれていたようだ。おそらく伝説のポケモンなのではないだろうか。

ゲーム画面とイラストから今後の動向を探る！

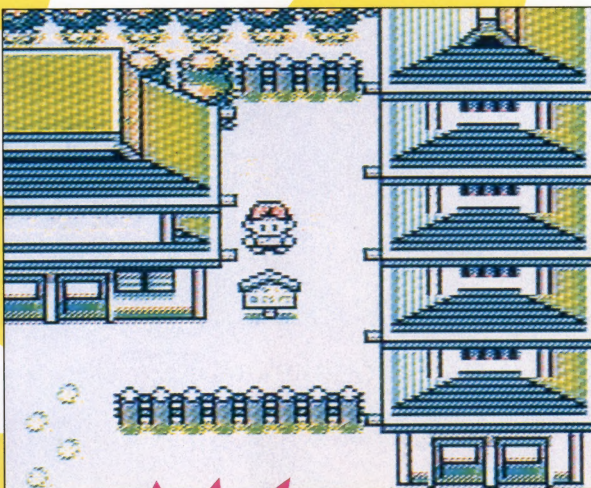
最新情報キャッチ

ポケットモンスター2 金・銀

13色対応 GB	任天堂	ロールプレイング
		内部バックアップ（未定）
	発売日未定	未定
		通信ケーブル対応
	価格未定	未定

ポケットモンスター2　金・銀

秘密3 『ポケモン2』のタウンマップを入手

今回ついに入手することができた4点の画面写真は、実際の「ポケモン2」で登場するタウンマップなのだ。見たところやたらに目立つのが、和風建築で趣のある五重の塔。もしかして、この塔の各階にボスがひそんでいるのだろうか。それとも何かの拍子で、主人公が昔の日本にタイムスリップしてしまったのか。「2」の冒険の舞台は、まったく違う世界のものになる可能性が高いかも。

⇧豪華な木造建築が立ち並ぶシティだ。このような和風の建物がポケモンに出てくるとは。きっと登場するポケモンにも和風のものがいるのでは

⇨ドアが4つも並ぶ巨大なビル。デパートなのか、それとも邪悪な組織のアジトだろうか

⇩画面にたたずむ謎の人物。対戦を要求しているようにも見える。近づいて話してみたいよね

⇧「GATE」と書かれた建物に向かっていく主人公。ここをくぐると何があるのだろうか

この五重の塔はいったい何のために？

秘密4 『ポケモン』赤緑青のモンスターも交換可

「2」でも通信ケーブルを使うことで、ポケモンの交換や対戦が可能になっている。また今遊んでいる、前作でつかまえたポケモンもナント！ すべて「2」に通信で持っていくことができるのだ。今のうちにたくさんゲットしよう。

ポケモン1、2通信交換の図

ポケモン赤 ⇔ ポケモン緑
ポケモン2金 ⇔ ポケモン2銀

※青も通信交換が可能です

秘密5 カセット本体に時計機能を内蔵

カセット本体に時計の機能がついたが、これが具体的にどう生かされるかは、明らかになっていない。きっとゲーム中に、何か時間の経過や長さに関係したイベントが起こると思われるのだが…。

イメージイラスト

⇧時間経過はポケモンの成長に関係あるのか

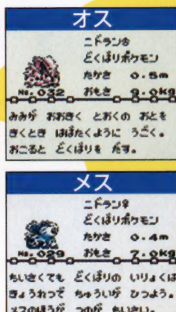
秘密6 ポケモンがナントたまごを産む

「2」で登場するポケモンには、すべてオスとメスの区別がある。同一種類のポケモンをペアでゲットできれば、たまごを産むぞ。

イメージイラスト

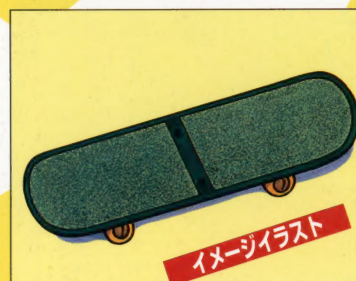
⇧たまごの中からにらみつけるポケモン。きっとカワイイはずだ

オス
ニドラン♂
どくばりポケモン
たかさ 0.5m
おもさ 9.0kg
No.032
みみが おおきく とおくの おとを きくとき はばたくように うごく。 おこると どくばりを だす。

メス
ニドラン♀
どくばりポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 7.0kg
No.029
ちいさくても どくばりの いりょくは きょうれつで ちゅういが ひつよう。 メスのほうが つのが ちいさい。

⇨前作で唯一両性がいたポケモン

秘密7 新しい交通手段スケボーが登場

前作はポケモンをつかまえるための便利な移動手段として、自転車を使用していたが、「2」では新たにスケボーが登場するぞ。

イメージイラスト

⇧これを使って荒れた道を滑ったら転ぶぞ

「64マリオスタジアム」のポケモンリーグにて本誌編集者が解説

テレビ東京系列の番組「64マリオスタジアム」に新コーナーが設けられた。その名も「ポケモンリーグ」。これは丹精込めて育てたポケモンを、チームごとに3匹ずつ番組内で対戦させていくものだ。実はこの対戦の模様を、本誌編集者（トランセル種市）が解説しているのだ。収録前日は緊張のためかほとんど眠れなかったという。「64マリオスタジアム」は毎週木曜日の18時30分から19時までの時間帯に放送中。緊張したトランセルの顔を見たい人は必ずチェックしておこう。

⇧子供たちのバトルの様子だ。手塩にかけて育てたポケモンの晴れ舞台なのだ

⇨司会者席に並んで解説しているトランセル。表情が硬い

緊張のトランセル！

詳しくはP66で

サイバーパンクなサーキットの中で自由自在なドライビングを楽しむ！

スピード感、そして迫力満点の超高速SFレースゲームがN64で発表されたぞ！　このゲームではホイールを持たないエアカーに乗り込み、コース内の空間を自由自在に突っ走ることができるのだ。例えばライバルの頭上を加速しながらブっちぎる、なんてことができてしまう。もう走るというよりも"飛ぶ"という感覚なのだ。

カラフルな光線が眩しいコースを突っ走る！

広々とした空間が広がるコース。コースの範囲内であれば空中も飛べる

右下にライバル車が見える。相手の頭上をオーバーテイクできるのだ

SF的なコースが何種類も用意されるとのこと。これはネオンが派手な中華コース

スクランブルスクープ!!

重力から解放された未来感覚のレースゲーム

AERO GAUGE
エアロゲイジ

N64	アスキー	レース
	発売日未定	未定
		コントローラパック（未定）
	価格未定	コントローラパック対応
		——

5種類のエアカーからセレクトする

プレイヤーが操作するエアカーは、前述したとおりホイールがない空中を滑走する乗り物だ。デザイン的にも現代の車とはまったく別の形をしているのだ。選択できるエアカーは全部で5種類。それぞれ走行性能の特性があり、例えば旋回性能重視のタイプや最高速重視のタイプなどがある。

5種類のエアカーのうちでは小型の部類。無骨な箱型のボディが魅力

フサハ

いちばん大きいボディを持つ。旋回性能よりも最高速重視の性格のようだ

ゲズペクス

壁や天井さえも走行できるドライビングシステムがざん新!

このゲームのいちばんの特徴はやはりその自由なドライビング。通常は路面を滑走するが、加速して空中を飛んだり、壁があるコースでは壁沿いをものすごいスピードで走り抜けることもできる。このゲームでは、ライバルを追い抜くポイントは左右の隙間だけじゃない。上下の空間や、そのコースの形状を利用するのだ。

⇧水平な路面だけでなく垂直な壁でも走行可能

⇨だから壁沿いを滑走して、前にいるライバル車を追い抜くこともできるぞ

独特な感覚のチューブコース

コースの形状として独特なのがチューブコース。その名のとおり狭いチューブの中を走る感じなのだ。このコース内では側面の壁や天井も滑走可能、自由に走ることができるぞ。今までにない走行感覚に加えて、視覚的にも新鮮な感動を受けるはずだ。

⇩壁に激突するとダメージを受けるぞ。狭いチューブ内ではコントロールがタイヘンだ

⇧もう壁とか天井とかいう概念はない。自分の好きなライン取りが可能

⇧チューブ内を時速300キロオーバーで走行中! 狭いチューブの中は、閉所恐怖症の人にはツライ!?

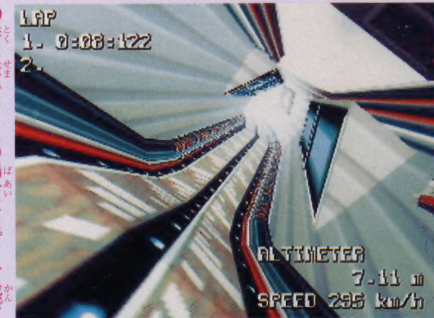
スピード感倍増のコクピット視点

視点の設定は2種類ある。1つはプレイヤーのエアカーを、後ろ斜め上から見ながら操作できる視点。もう1つはコクピット視点。この視点では、実際にエアカーに乗っているドライバーの気分になれるぞ。スピード感やレースの迫力が倍増するのだ。

⇨特に狭いコースの場合はスピード感がスゴイ! 壁や路面が迫ってくる〜

友達と対戦もできる

レースゲームは友達と盛り上がりたい? このゲームでも2人同時プレイが可能だ。2人プレイ時には画面が上下2分割になり、プレイヤー同士の対戦ができるぞ。

⇩下のプレイヤー2が、上のプレイヤー1のはるか頭上をオーバーテイク!

⇨狭いコース内で接近! ぶつかってはダメージを受ける。緊張する一瞬だ

ライバルを追い抜け!

⇩目の前のライバルを追い抜くことに集中しろ!

⇧コクピット視点にすると、前方のライバルの微妙な動きにもすぐに反応しやすい

ゼロ(グルーヴライダー)

⇨5種類のエアカーの中ではいちばん小型。軽いボディで旋回性能重視

インターセプター

⇨名前の意味は「迎撃機」。緊急発進も可能な加速性能を持っている?

ミーティア

⇨スリムなボディで性能のバランスがよさそう。ネーミングは昔の戦闘機?

巻頭特報
基礎知識とステージ紹介の
2部構成による誌上プレビュー！
完読すればキミに「理力」が宿るかも!?
STAR WARS®
SHADOWS OF THE EMPIRE™
スター・ウォーズ®
帝国の影
PERFECT GUIDE
アメリカでスマッシュ・ヒットとなった『スター・ウォーズ
帝国の影』が日本に上陸!! 映画の設定を生かしたオリジナル
ストーリーやステージ構成など、注目すべき要素を徹底解説！
N64
任天堂
6月14日発売予定
予価7800円
アクション
内部バックアップ（4）

ゲームシステム概要

シューティングとアクションでSWの世界を再現

ストーリーはオリジナルだが、戦いの舞台は映画と同じようにさまざまな場所が用意されている。戦い方もシューティングとアクションに分けられており、シチュエーションに合わせた違和感のないものとなっているのだ

映画と同じように、ゲームでもさまざまな場所が舞台となる。大きく分けると地上、空中、宇宙の3つで、地上はアクション、空中と宇宙はシューティングがメインだ。それぞれ操作方法が異なるので、各ステージに合わせた戦い方を身につけることが必要となる。全ステージを通じて同じ戦闘パターンを続けていても勝利をつかむことはできないのだ。

宇宙ステージには帝国軍のスター・デストロイヤーも登場。破壊はできないが宇宙戦の背景としては最適

射撃の腕前と頭脳が問われるアクション

惑星上や宇宙船内では、主人公のダッシュ・レンダーがレーザー銃を手にして戦う。走行中のホバートレインを跳び移りながら進むステージや、施設内のスイッチを作動させて目的地に向かうパズル的な要素を持つステージなどで戦うのだ。スウープ（小型反重力バイク）による体当たり攻撃で敵を撃破するステージや、ジェットパックを背負って上昇、下降する場所なども設けられており、地形のバリエーションも豊富。

激しい銃撃戦！

ここは敵の施設内だが、絶壁や列車などさまざまな場所で銃撃戦になることもある

高速で走る自分のマシンを敵にぶつけて壁に激突させる！ 文字どおり、体を張って戦うステージなのだ

スイッチを作動させることで行けるようになる場所もある。周囲をくまなくチェック

すき間からわずかに見える敵を狙って撃つ！ 地形やコンテナの配置を最大限に活用

マシンを使いこなして戦うシューティング

空中と宇宙における戦いでは、それぞれ専用のマシンが用意されている。空中戦専用のスノウスピーダーは、ブラスターによる攻撃がメインで、ケーブルの発射も可能。宇宙戦専用のアウトライダーは『帝国の影』オリジナルの機体で、レーザーによる攻撃以外に、誘導ミサイルでの攻撃もできる。

宇宙戦

アウトライダーでＴＩＥファイターを粉砕！ 豪快な爆発がイイ

空中戦

スノウスピーダーで帝国軍を迎撃！ ケーブルも発射できるぞ

ゲームのポイントや世界観などをわかりやすく解説

『スター・ウォーズ帝国の影』ゲーム基礎知識

より深く『スター・ウォーズ』の世界に入りこむための知識をレクチャー！ ゲームシステムやストーリーの概要、登場人物の相関関係などを紹介していくぞ

映画の第2作と第3作をつなぐ外伝的ストーリー

『帝国の影』は、映画の第2作から第3作までの空白期間を描いた小説をゲーム化したもの。映画のキャラは脇にまわり、新キャラが活躍する内容となっている。

反乱軍に対する帝国軍の探索は銀河系全域に及び—
SHADOWS OF THE EMPIRE
PART I
THE BATTLE OF HOTH
It is a time of crisis. Imperial probes, scouring the galaxy for the hidden Rebel base, have

ステージは章構成となっており、各章の始まりにはこのようなデモが入る。映画の冒頭シーンを踏襲しているのだ

映画3部作と『帝国の影』との関係

映画第1作「スター・ウォーズ　新たなる希望」
ルークとソロ、レイア姫の出会いや反乱軍への参加、ルークとベイダーのドッグファイト、帝国軍最終兵器デス・スターの破壊作戦などが描かれる

映画第2作「スター・ウォーズ　帝国の逆襲」
惑星ホスでの攻防戦やソロのカーボン・フリージング、ルークの「フォース」の修業、ルークとベイダーのライトセーバーでの対決などが描かれる

N64『スター・ウォーズ　帝国の影』
惑星ホスからの脱出やソロを連れ去ったボバの探索などを、ダッシュの活躍とともに描く。ベイダーを失脚させようとするシゾールの策略も描写

映画第3作「スター・ウォーズ　ジェダイの復讐」
ソロの救出や建設中の第2デス・スターを破壊するための反乱軍の奮闘、ベイダーとルークの戦いの決着、パルパタイン皇帝との対決が描かれる

映画3部作では、銀河を支配する帝国軍と、それに反抗する反乱軍の戦いが描かれている。映画の第2作「帝国の逆襲」のオープニングシーン、氷の惑星ホスの反乱軍基地防衛戦からスタートとなる

こちらダッシュ・レンダー。
積荷は、エコー基地の供給物資だ。
ただ今、クリアランスコード送信中。

惑星ホスへ降下する直前のダッシュ。横にいるドロイドが相棒のリーボだ

『帝国の影』も、この設定のもとにストーリーが構成されているのだ。とはいえ、帝国軍だけが敵というわけではない。ステージによっては、賞金稼ぎのドロイド、ならず者、果ては狂暴な野生生物を相手にして戦うこともある。これは、主人公であるダッシュが傭兵であり、反乱軍戦士以上に行動範囲が広いことを示している。

反乱軍の基地に到着したダッシュは、密輸業者仲間で旧友でもあるソロと再会する

たんなる密輸業者だったダッシュだが、ソロが仲介役となったことで反乱軍に加わる

ベイダーを失脚させ、皇帝に取り入ろうとするシゾール。影でルークの抹殺を計画

映画では語られないエピソードに注目

『帝国の影』では、凍結されたハン・ソロをめぐる争奪戦や、犯罪組織ブラック・サンの首領、プリンス・シゾールの暗躍など知られざる事実が次々に明らかになっていく。映画では語られていないエピソードが数多く用意されているだけでなく、映画の第3作「ジェダイの復讐」へとつながる伏線も張られていたりするのだ。

とうとう来たかダッシュ・レンダー!
ザー星系に隠れたボバ・フェットから
ハン・ソロを頂戴するのは、私だ!

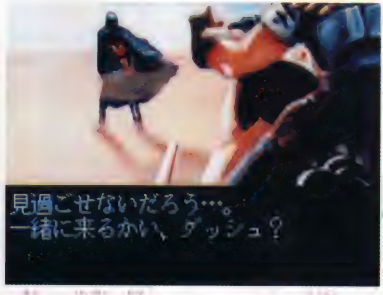
ソロの横取りを企むIG-88

今明かされる秘話!

レイア姫に雇われ、ダッシュはボバを追跡!

ジャバの側近、ビブがスウープ乗りたちにルークの抹殺を依頼

新たな契約を結び、ルークとともに宇宙へ…

帝国軍の貨物船に侵入、機密情報を探すのだ

巻頭特報 スター・ウォーズ帝国の影

反乱軍主要キャラ&マシン解説

デモとバトルシーンで勇姿をチェック！

ダッシュ・レンダーと映画3部作の主要キャラの関係を確認！ アクションステージにおけるダッシュの動きや、シューティングステージで使用するマシンの解説など、戦闘のポイントもまとめてチェック！

世界観は映画と同じだが、新しいキャラが登場

新キャラにして主人公のダッシュは、密輸業者という肩書きながら確かな腕を持つ男。ルークやレイア姫はサブキャラ的な位置づけでダッシュの雇い主として登場。

報酬で動く傭兵、ダッシュ・レンダー

貨物船アウトライダーの船長で密輸業者。宇宙船の製造や操縦に優れた人間が多いコレリア星の出身で、パイロットとしての腕は超一流。銃の扱いにも優れた才覚を現す。報酬の高いほうが正義という信念を持っているが、帝国軍についてはよく思っていない。旧友のハン・ソロとの再会をきっかけに反乱軍と係わりを持つようになり、ルークたちとともに帝国軍に戦いを挑むことになる。

従来の主人公像をくつがえす男！

↓正義漢ではないが悪党でもない

金さえ頂けるんなら、何処へでも！

↑ダッシュのすべてを表しているセリフ。報酬しだいでどんな危険にも飛び込んでいく

↓ダッシュの活躍がなかったら、ルークは倒されていたかもしれない!?

↑ナルシストとまではいかないが、自分の腕に絶対の自信を持っている

映画で活躍した主要キャラは、ステージ間のデモなどに姿を現すのみ。ダッシュを引き立てるためのサポート役に徹しているのだ。

ハン・ソロ

ミレニアム・ファルコンを駆る密輸業者。ホスからの脱出後、クラウド・シティで帝国軍にカーボン・フリージング（凍結）され、ボバ・フェットの手に落ちる。

まあ、いいとこ見せてくれ。
ルークの「ローグ中隊」に入れるよう
口をきいといてやるよ。

↑ソロの姿を見ることができるのは最初のステージだけ。よ～く見るとチューバッカもいるぞ（分かる？）

ミレニアム・ファルコン

ダッシュのアウトライダーと同じく、コレリアで製造された貨物船。ソロが旧友のランド・カルリシアンから巻き上げたもので、徹底的な改造により規定外の出力を出せるようになっている。ソロが捕まってからは、ランドが代理で操縦するようになる。

↓ホスの格納庫から飛び立つファルコン。映画のワンシーンを取り入れた演出はみごとの一言に尽きる

ルーク・スカイウォーカー

映画3部作の主人公。超自然的な力、フォースを自在に操ることができるという、ジェダイ騎士の後継者。反乱軍に身を置いていたが、完璧なジェダイ騎士となるために一時的に反乱軍を離れ、修業に次ぐ修業の日々を送っている。

ブラック・サン？そう言えば最近、帝
国軍のコンピューターを運ぶ貨物船の
情報が、彼らから流されて来たんだ。

↑「ジェダイの復讐」でも着ていた衣装で登場！

Xウイング

反乱軍の主力戦闘機。正式名称はインコムT-65だが、可変翼の形状からXウイングという通称で呼ばれている。1人乗りだが、R2タイプのドロイドをユニットとして同乗させることが可能で、パイロットの補佐や被弾個所の応急修理を任せることができる。

↑反乱軍の機体としてはもっとも知名度が高い

すべての動きをマスターせよ！

ハン・ソロ顔負け!? 傭兵ダッシュの多彩なアクション！

アクションステージにおけるダッシュは、走る、跳ぶ、しゃがむなどさまざまな動きをすることができる。武器や視点の切り替えなどを同時に行えば、戦闘時に有利な動きをすることも可能となる。

使用ボタン Bボタン　レーザーが火を吹く！

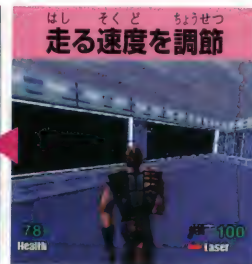
通常装備の武器。敵に与えるダメージは少ないが、連射が可能でエネルギー切れの心配がなく、遠距離の敵に対しても使いやすい。

オレンジ色に輝く光線を敵めがけて放つのだ

使用ボタン 3Dスティック　方向を決めて前進

方向と動きは、3Dスティックによってダイレクトに入力することができる。ここで注意するべき点は、3Dスティックはアナログ入力だということ。3Dスティックを倒す量で、移動速度が変化するのだ。一気に倒せば全速力で走るし、ゆっくり倒せば緩やかに歩く。足場など地形に合わせて速度を調節するのだ。

走る速度を調節

3Dスティックを倒して走っている状態。速度によって手足を振る動きが変化

ふつうに歩いている状態。大きな動きはせずに移動している

使用ボタン Aボタン　かなりの跳躍力をもつ

地面の亀裂や、距離の開いた場所へジャンプして渡ることができる。少し高い場所へ飛び乗るときなどにも使用できる。

届くのか？

目測を誤ると渡れずに転落する。ジャンプ力を過信しすぎず、距離感をつかむことも大事な要素なのだ

使用ボタン Cボタン下　しゃがんで攻撃をかわす

敵の攻撃や障害物は、しゃがんでかわせる場合がある。さらに、しゃがんだ状態で攻撃することもできるので、低い位置にいる敵を狙い撃ちするときに使用する。

スノウトゥルーパーとT-Pキャノンの銃撃をしゃがんで回避。即座に撃ち返せ！

使用ボタン Rトリガー　扉やスイッチを操作

敵の施設に設置されているスイッチは、その正面に向かってRトリガーを押すことで作動させることが可能。作動させたかどうかはライトの色の変化で確認できる。

おもに扉の開閉に使われるスイッチだが、エレベータの昇降や非常電源の作動などに使用するスイッチも存在する

使用ボタン Rトリガー+3Dスティック　正面を向いたまま移動

Rトリガーを押し続けて3Dスティックを動かすと、正面を向きながら移動することができる。さらに、この状態でBボタンを押せば、攻撃することもできるのだ。

通路を挟んで反対側に行くときにも活用できる。敵がいる方向を向いたまま移動、攻撃できるのは強みだ

物陰から躍り出て敵を撃ち、また隠れるときなどに便利な機能だ。並んでいる敵を撃つときにも有効

使用ボタン Zトリガー+Bボタン　敵を狙い撃ち

Zトリガーを押している間は、立っている場所が固定される。この状態を維持して3Dスティックで狙いを定め、Bボタンを押せば敵の狙い撃ちが可能となる。

レーザーを撃ち、着弾位置を確認しながら弾道を調整していく。狙いが定まったら、その状態をキープして撃ちまくる

使用ボタン Zトリガー+3Dスティック　自分の周りをチェック

Zトリガーを押しながら3Dスティックを動かせば、その位置から動かずに周囲の状態をチェックすることができる。向いている方向の上下左右を確認するのだ！

左側と下を確認。ガケ下から上昇中の敵ドロイドを見つけた

右側と上を確認。敵はいない

ボタン説明　本文中でCボタンと表記されているのはCボタンユニット、Zトリガーと表記されているのはZトリガーボタン、Rトリガーと表記されているのはRトリガーボタンのことを示しています。

使用ボタン Cボタン上→Bボタン

奪取した武器を使用

レーザー以外の武器を入手した場合、Cボタンの上を押せば武器装備を変更できる。以下に5つの特殊武器について説明していく。

⬇ダッシュの左下にあるのは武器アイテム。これを取れば、手持ち武器の種類が増える。弾数に制限はあるが、強力なものばかりだ

パルス・キャノン

近距離戦向きの武器。複数の弾を波打つように発射するため、遠くの敵に照準を合わせにくいが、レーザーより破壊力がある。

かなり強力

⬆強力だが遠距離攻撃には不向き

フレイム・ウェポン

離れた場所の敵を倒すことはできないが、近距離での効果はパルス・キャノン以上。コンテナなどは一撃で壊すことができる。

➡たった一撃でもこれほどの威力

シーカー・ミサイル

敵を追尾して、一撃のもとに倒す。オプション画面で「シーカー・カメラ」をオンにすると、撃ったときにミサイルの視点になる。

敵を追尾する！

⬆死角に潜む敵もターゲットとなる

スタナー

しばらくの間、その部屋の中にいるストームトルーパーなどの敵を硬直させる。ただし、ドロイドなどのメカには効果がない。

➡波紋状の光が広がり、敵をマヒ

ディスラプター

ダッシュの武器では最高の破壊力を持つ。部屋内の敵を全滅させることが可能だが、爆風に注意しないと巻き込まれる場合がある。

爆発に巻き込まれるな

⬆閃光が広がってダメージを与える

使用ボタン Cボタン左→Aボタン

大空を自由に移動

ジェットパック入手後は、それを背負って空を飛べる。Cボタン左でスイッチを入れると、画面右上に残り燃料が表示される。Aボタンで噴射すると高い位置に上昇したりスピードが増すが、燃料消費が激しくなる。燃料を使い切る前に安全な場所に着地してスイッチを切れば、燃料は回復する。

上昇

⬆⬅方向を定めてから推進ロケットを噴射、目的地へ

⬆目的地に着き足場を確認したら、ジェットパックのスイッチを切って着地する

燃料がなくなると…

➡燃料が切れたら落下は避けられない…

カメラ 違った視点でプレイ

ダッシュを操作するステージでは、ダッシュカメラや、後方カメラ、頭上カメラ、ムービーカメラなどの視点を選ぶことができる。状況に応じて、視点を切り替えながら進むのだ。通常時は後方カメラがメイン。

ダッシュカメラ

後方カメラ

➡画面表示の遠近切り替えと思え

ムービーカメラ

カメラがダッシュを客観的に映す動きをして、映画のような演出効果をもたらす。映像的に見栄えはするのだが、この状態でのプレイはなかなか難しいものがある。

映画そのままの迫力

⬇凝ったアングルが楽しめるのだが、戦闘中にこれを選ぶと対処に困ることになる

頭上カメラ

ダッシュの頭上から見下ろした視点。不安定な場所で足元を確認するときや、ガケ下などをチェックしたいときに使用する。地味だが使い勝手がよく、何かと重宝する視点であることは確か。

⬆踏み外すと落ちる危険がある足場などで使用

シーカー・カメラ

オプション画面で「シーカー・カメラ」をオンにすると、シーカー・ミサイル発射時にミサイルの視点になる。離れた場所の状況を知りたいときにも使える機能だ。

⬆緑色がかった広角レンズのような画面に切り替わり、猛スピードで敵に接近する。命中寸前の画面は迫力満点！

命中

3つの高性能マシンをうまく乗りこなせ！

空中や宇宙、地上の一部のステージでは、それぞれ専用のマシンが用意されており、これに搭乗して戦うことになる。マシンごとに操作法や攻撃方法が異なるので、特性を把握しておかないと思わぬ苦戦を強いられることになるぞ。

⬇小型反重力マシン、スウープに乗って激走！　町中や峡谷で猛チェイスを繰り広げるのだ

⬆宇宙での戦いはアウトライダーにお任せ。高速で飛来する敵機を撃墜せよ！

⬇地面ギリギリの低空飛行も可能なスノウスピーダー。もっとも操作しやすいマシンといえる

各マシンは登場するステージが限られる

ダッシュがマシンで戦うステージは限定されている。しかも、そのステージにしか登場しないマシンもあるので、1度だけのプレイで操作感覚をつかむのは難しいのだ。自由に扱えるようになるまでは先のステージに進まず、リトライで同じステージに挑むのもいいだろう。何回かプレイしていれば確実に使いこなせるようになる。

モス・アイズリーとベガーズ峡谷

スウープ

⬆高速時の取り回しが明暗を分ける

小惑星帯

アウトライダー

⬆回転式銃座を操作して狙いを定める

ホスの戦い

スノウスピーダー

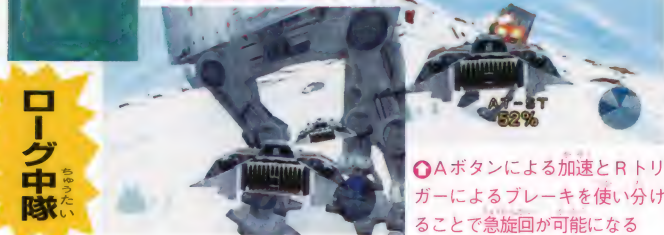
⬆「帝国の逆襲」の名場面を追体験！

寒冷地用強襲戦闘機 スノウスピーダー

氷の惑星ホスにある反乱軍の拠点、エコー基地に配備されている戦闘機。コンパクトな機体ゆえに操作性はよく、優れた旋回性能を持っている。主力武器はブラスターだが、ケーブル発射機能を備えており、AT-ATのような大型歩行兵器の脚部に絡ませて転倒させることが可能だ。

ルーク

ローグ中隊

⬇ルークが率いるローグ中隊の仲間も戦闘に参加している。僚機とともに戦え！

⬆Aボタンによる加速とRトリガーによるブレーキを使い分けることで急旋回が可能になる

使用ボタン Zトリガー ケーブルで足を絡ませろ

AT-ATに接近すると、「今だ！ケーブルを発射せよ！」という表示が現れる。このときZトリガーを押すとケーブルが発射されるのだ。発射後は、AT-ATの周囲を旋回し、ケーブルを完全に絡ませる。離れすぎるとケーブルが切れてしまうぞ。また、ゲームの難易度により発射回数が決まっている。ノーマルは無制限だが、ハードは6回、エキスパートは3回までと限られているのだ。

⬇コツをつかむまで練習せよ

切れた!?

⬆ケーブルが命中したら、急旋回を繰り返して完璧に巻きつけるのだ

⬇接近しなければケーブルは発射できない。思い切って近づこう

カメラ 違った視点でプレイ

通常の視点以外に、コクピットカメラ、ムービーカメラ、固定カメラなどを選択することができる。このうちコクピットカメラは通常時より視界が狭くなるが、臨場感が高まる。ムービーカメラは機体を外から見た視点で、操作は少し難しい。固定カメラは、特定の場所から自分の機体を見る視点で、実戦向きではないがカッコよく映る。

固定カメラ

⬆この画面での戦闘もかなり難しい

ムービーカメラ

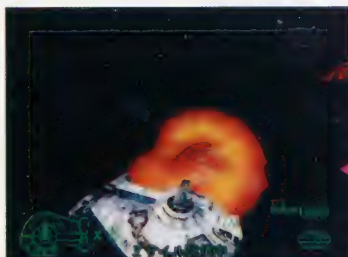
⬆感覚が変わるので操作が難しくなる

コクピットカメラ

⬆周囲の状況確認はレーダーに頼る

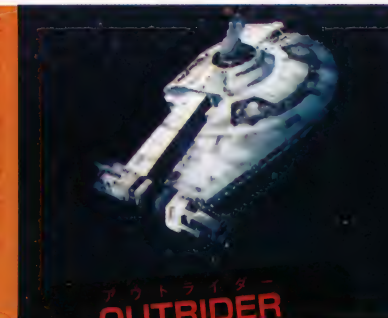
超高速輸送戦闘艇 アウトライダー

ミレニアム・ファルコンと同じコレリア製の宇宙船。本来は貨物船だが、非合法の密輸がメインの仕事であるため、レーザー砲やホーミングミサイルなどの武装が充実している。ダッシュが銃座につくときは、相棒のドロイド、リーボが船の操縦を任される。

敵機に照準を合わせてレーザーを発射！速い動きに惑わされずにしっかりと狙うのだ

撃破に成功しても新たな敵が出現する。画面右上のレーダーを見て敵の位置を確認

使用ボタン Zまたは Rトリガー
ホーミングで敵を撃破

敵を自動追尾するホーミングミサイルは、通常攻撃のレーザーより破壊力が大きい。編隊の1機に当たったとき、近くの機体を誘爆させるほどの威力を持っているのだ。1度に5発ずつセットされ、なくなると自動的に補充される。補充に少々時間はかかるが、それさえ耐えれば無限に使用できる。積極的に使ったほうが得なのだ。

画面下に注目。「ミサイル装填中」の文字が表示されている間はミサイルを撃てない

装填完了後、ミサイルを発射。尾を引き左方向に飛んだミサイルは敵機を追尾し、これを撃破した

ファイヤー
Fire－！

カメラ 違った視点でプレイ

アウトライダーによる戦闘では3種類の視点を選択できる。このうち全方向カメラは、機体周囲の状況を広範囲に確認できる視点。銃座カメラはレーザー砲の銃座から見た視点で、視界が狭くなるが敵に狙いを定めやすくなる。フレームなしカメラは、銃座カメラから銃座のフレームを取り払ったもの。臨場感は失われるが画面は見やすくなる。

全方向カメラ

ベーシックな視点で、戦いやすい

銃座カメラ

視界は狭いが、照準の表示が大きい

フレームなしカメラ

見やすいがシンプルすぎて味気ない

汎用小型反重力バイク スウープ

辺境の惑星タトゥイーンにおいて、若者やならず者が好んで乗り回している小型反重力マシン。スピード重視の設計によりかなりのスピードを出すことができるが、高速時の小回りは苦手で、操作することが難しくなっている。

モス・アイズリーの宇宙港での追撃。シャトル・タイディリアムの姿が確認できる

カメラ 違った視点でプレイ

スウープでの基本的な視点は通常のものとダッシュカメラの2種類。だが、スウープをバックさせると視点が切り替わり、前方からスウープを見ることができる。ダッシュカメラでは視野が狭まるが、高速時のスピード感とスリルや迫力が増す。

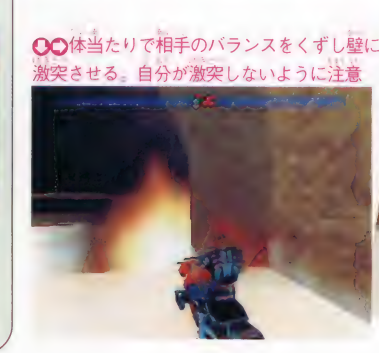
バックカメラ

ちゃんと後方確認してバックしているダッシュ。安全第一

ダッシュカメラ

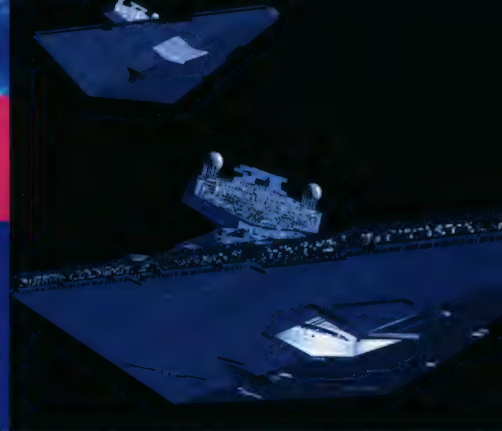
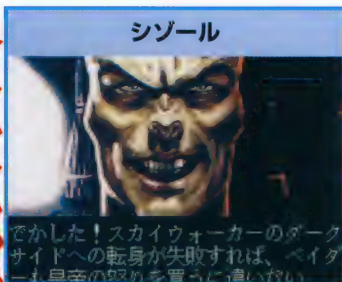
敵の姿も大きく映り、細部のディテールがはっきり分かる

使用ボタン Zまたは Rトリガー
体当たりで壁にぶつけろ

一切の武器が装備されていないため、マシンそのものを使って戦わなければならない。敵のスウープに接近したら、左へのアタック（Zトリガー）や右へのアタック（Rトリガー）で体当たりし、壁などに激突させて倒すのだ。

体当たりで相手のバランスをくずし壁に激突させる。自分が激突しないように注意

帝国軍主要キャラ&マシン解説

強大な軍事力による兵力の豊かさは設定どおり

映画3部作に登場した帝国軍の代表的な兵器類が集結！　『帝国の影』で初めて姿を見せるキャラやマシンの解説もするので、戦闘時の参考にしてほしい。圧倒的なほど戦力に差があるが、ひるまずに戦うのだ！

ゲームオリジナルの敵との戦いも楽しみのひとつ

映画3部作には登場しない敵キャラと戦うことができるのも『帝国の影』の特徴だ。先のステージに進むにつれて、小型量産型機や大型の手強いヤツまで、さまざまなタイプの敵キャラが姿を現すのだ。ステージ間のデモに登場する敵のグラフィックにも注目！

黒幕との決着はつくのか!?

シゾール

⇧犯罪組織の首領。ルーク抹殺計画の首謀者

グリ

⇧シゾールの側近でドロイド。暗殺もこなす

雑兵から強敵まで新キャラ充実!!

新たに登場する敵キャラは、ここに紹介しているものだけではない。一般兵から中ボス的な役割のものまで、さまざまな新キャラがステージごとに姿を現すのだ。

コルスカント兵士

⇨ストームトルーパーのエリート。インペリアルガードとも呼ばれている

暗殺ドロイド

⇨シゾールの宮殿に配備されているドロイド。侵入者に激しい攻撃を加える

スウープ・ジョッキーズ

⇨スウープを乗り回すならず者たち。賞金につられ、修業中のルークを狙う

列車兵士

⇨ホバートレインを護衛している兵士。ヤリのような武器を使って攻撃する

IGドローン

⇩小型無人攻撃機。高速で飛行し、敵と認めた相手に問答無用で攻撃をしかけてくる

ローダードロイド

⇧離れた場所からでも、2本の腕を伸ばして攻撃してくる。本体より腕の動きに注意

グラディエータードロイド

⇨絶大な火力を誇る、大型の暗殺ドロイド。敵を倒すためだけに存在する

関連トイも着実に増加中！

『帝国の影』や映画3部作関連のトイは、ハズブロージャパンとツクダオリジナルの2社が取り扱っている。このうちハズブロージャパンからはベーシック・フィギュアとしてルークやハン・ソロ、ビークルとしてアウトライダーやスウープなどが発売中。ツクダオリジナルからは、マイクロマシンのシリーズで「シャドウズ・オブ・ジ・エンパイアコレクションNo.1～3」などが発売中だ。

⇧ハズブロージャパンのアウトライダー。精密！

⇨ツクダオリジナルのマイクロマシンシリーズは、小さいが精巧!!

映画3部作でおなじみの敵も随所に登場する。それぞれ設定に合わせたステージで姿を現すので、違和感なく受け入れることができる。オリジナルの敵との戦いも新鮮だが、見知った敵と戦うことができるのもうれしい。

TIEファイター

⬇帝国軍の主力宇宙戦闘機。TIEとはツイン・イオン・エンジンの略

スター・デストロイヤー

⬆帝国軍の主力宇宙戦艦。クラスによってさまざまな大きさがある

帝国軍兵士

⬅軽装の兵士。最前線に出されるトルーパーよりは階級が上だと思われる

TIEボマー

⬆爆弾発射ユニットを持っている主力宇宙爆撃機

スノウトゥルーパー

⬅寒冷地用の装備を整えた白兵戦要員。惑星ホスの攻防戦でその姿を現す

ワンパ

⬅惑星ホスに棲む狂暴な野獣。好戦的で同族に対しても牙をむくことがある

細かい動きにも目を向けるべし

敵の種類の多さだけではなく、それぞれの動きの細かさも注目すべきポイントだ。AT-STなどの歩行兵器の動きは、まさに映画のとおり。動きにもこだわりを持って作られていることがわかる。

⬆IG-88は、機械的だが人間に近い動きをする。オリジナルキャラでもここまで動く!

⬇AT-STの、どこか鳥類を思わせる愛らしい歩き方は映画を忠実にトレースしている

⬆ボバのマントの質感や首の傾け方、スレーブ1の飛行シーンなども映画を意識している

AT・ATの動き

映画でおなじみの4脚歩行を完全に再現。脚部を上げるときや曲げるときの角度、歩行スピード、頭部の動きまでがリアルに作られているのだ。当然、ケーブルがからまって倒れるまでのアクションも映画と同じ動きで表現される。

⬆映画では象の歩き方を参考にして歩行パターンが決められたという。ゲームでは、その歩行パターンを忠実に再現することに成功!

ボバ・フェットの被弾

ダメージを与えていると、ボバのジェットパックが煙を上げてくる。とどめの一撃を加えると、映画と同じくジェットパックが暴発し、吹き飛んでしまうのだ。

⬅⬆さっそうと登場するボバだがやられるときは情けない(映画と同じ)。ジェットパックの暴発できりもみ状態になる点もチェック

トルーパーの被弾

ほんの一瞬のアクションだが、ストームトルーパーの被弾アクションも凝っている。ダメージを受けるとのけぞり、もんどりうって地面に倒れるのだ。

⬇ストームトルーパーに限ったことではないが、敵は意外と多くの動きを持つ。

⬆命中してから倒れるまでのアクションにも注目だ

ダッシュ・レンダーの冒険を中盤まで先行ロードショー

『スター・ウォーズ 帝国の影』ステージ紹介

ダッシュ・レンダーの冒険の中盤、ステージ7までを大紹介！ 各ステージのダイジェストをファミマガ64ディレクターズカット版の予告編ムービーで公開

ゲームモード解説

ステージクリアしただけでは真のクリアではない！

敵を倒して進むだけの単純なゲームではない！ 自分の腕にあわせて難易度を変更できたり、ステージのいたるところに配置されたチャレンジポイントを集めたりと、できることはたくさんあるぞ！

3種類の乗り物を駆使し全10ステージを冒険する

ダッシュ・レンダーが活躍するステージは、全部で10ステージ。スウープやアウトライダーなどのマシンに乗り込むステージは4ステージある。残りの6ステージはダッシュ・レンダー自身を操作するアクションステージだ。映画にも出てきた場面を、自分でプレイするステージもあるぞ!!

スノウスピーダーやアウトライダーなど、カッコイイマシンを乗りこなす

プレイヤーはダッシュ・レンダー自身を操作して、帝国軍と戦っていくのだ

チャレンジポイントを探し出すのだ！

各ステージのいたるところには チャレンジポイントという、反乱軍のシンボルマークが設置されている。たくさん集めておけば、ステージクリア後にダッシュ・レンダーのライフ（残り人数）が増えるので探し出そう。意外な所に隠されているものもあるぞ。

いろいろなところに隠されているぞ

集めたチャレンジポイントの数は、ステージ選択画面に表示されるぞ

ゲーム開始前に難易度を選択せよ

ゲームを開始する前に難易度をノーマル、ハード、エキスパートの中から選択することができる。難易度が上昇すると、受けるダメージや敵の硬さ、アイテムの配置などが変化するのだ。一度選択した難易度は、変更できないぞ。

ハードだと敵が増えているのだ

ワンパの硬さはハンパじゃない！

文庫版 スター・ウォーズ帝国の影

このゲームの原作小説の「スター・ウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア」（著：スティーヴ・ペリー、訳：富永和子）の文庫版、上巻、下巻の2冊が竹書房から発売されたぞ。価格は各巻590円（税抜）。

小説の主人公は映画と同じ、ルーク・スカイウォーカー。もちろんゲーム版の主人公であるダッシュ・レンダーも登場する。だが、あくまで主人公はルークなので、ダッシュ・レンダーの出番は少ないのだ。そのかわり、小説では語られなかったダッシュ・レンダーの活躍はゲームで見ることができるぞ。まだの人は読んでおこう。

読めばゲームをより楽めるぞ

巻頭特報 スター・ウォーズ 帝国の影

Stage 1

ホスの戦い～Battle of Hoth～

スノウスピーダーを駆り帝国軍と空中戦！

ストーリー解説　ダッシュ・レンダーは、エコー基地に攻め込んできた帝国軍を迎撃するため、ハン・ソロの口利きでルークの指揮するローグ中隊に参加する。反乱軍が無事脱出するまでの時間を稼ぐため、スノウスピーダーに乗り込み出撃する…。

ステージ1 予告編

空中戦 ルークのローグ中隊と協力して敵を撃退

帝国軍からエコー基地を守るため、ダッシュ・レンダーはルークのローグ中隊に協力する。愛機アウトライダーではなく、反乱軍のマシン、スノウスピーダーに乗り換えて出撃する。

大空を舞い帝国軍を迎撃！

⇧帝国軍を撃破してエコー基地を守るのがルーク率いるローグ中隊の役目なのだ！

⇧スノウスピーダーの出撃シーン。帝国軍を迎撃するために飛ぶ

帝国軍 エコー基地めがけて帝国軍が侵攻する

このステージは4つのパートからなり、それぞれ出現する敵の種類や数が異なる。敵は映画でもおなじみのやつらで、小さくて見つけにくい帝国軍偵察ドロイド、強力なレーザーを乱射してくる2足歩行機AT-ST、4足歩行機AT-ATが登場する。ルークたちローグ中隊の援護があるので、協力して帝国軍を迎撃しよう。

レーザーを乱射してくる

AT－ST

⇧硬さと攻撃力の強さは申し分ない。レーザーをバシバシ撃ってくるぞ

帝国軍偵察ドロイド

⇧攻撃力は高くないのだが広い戦場では見つけにくいので、探すのが大変だ

危険空域 AT・ATの正面はレーザーの雨あられ

敵の正面へ向かって飛ぶと、集中砲火されてしまう。よほどのエースパイロットでもないかぎり、よけきれないだろう。いくらスノウスピーダーが高性能でも限界がある。攻撃をくらいすぎると墜落してしまうぞ！

映画のあのシーンを再現

Boss AT-AT

映画でも登場していたので、見覚えのある人も多いはずだ。映画の4足歩行機AT-ATは、足にケーブルを巻き付けられて転倒してしまう。もちろんゲームでも同じことができるぞ。映画と同じで迫力満点だ。スノウスピーダーの操作に慣れたら、もう一つ映画と同じことができる。AT-ATの股の下をくぐるのだ！

⇧⇧ケーブルを使いこなして、映画と同じ方法で倒してやろう。スノウスピーダーをうまく乗りこなせ

ケーブル命中！

⇨うまく足の周りを飛べ

AT-AT

AT-STと同じく正面から突撃するとレーザーを乱射してくる。命中率は低いようが…。

⇧正面から突撃をかけると強力なレーザーの洗礼を受けることになるぞ

エコー基地からの脱出～Escape from Echo Base～

非常電源を作動させ、アウトライダーで脱出せよ！

ストーリー解説 ダッシュ・レンダーの活躍で反乱軍は無事脱出することができた。しかし、基地のジェネレーターが破壊されてしまったため、アウトライダーは飛び立てない。非常電源を作動させるべく、ダッシュ・レンダーは地下へ向かった…。

基地内部 基地を探索して非常電源を探せ

エコー基地からアウトライダーで脱出するには、地下にある非常電源を作動させて、ハッチを開けなくてはならない。エコー基地内は、敵の侵入を防ぐため足場が細かったり、複雑な構造をしていたりする。帝国兵を倒しつつ非常電源ルームを探し出すのだ。

⬇ハン・ソロの乗るミレニアム・ファルコンが先に脱出していくところが見える。アウトライダーに似た機体だ

⬆足場の狭い通路を抜けて行く途中にも帝国兵と出くわすことがあるぞ！ レーザーで迎撃しよう！

アウトライダーへ急げ！

➡非常電源のスイッチだ

帝国軍 隠れたり暴れたりと動きにもかなり個性がある

ダッシュ・レンダーと同じく、帝国軍もリアルで個性的な動きをしてくるぞ。曲がり角の陰でまちぶせしていたり、後ろからレーザーをバシバシ撃ってきたりする。左の写真のワンパという敵は、とても頑丈な体で、近くにいる者を敵味方関係なくなぎ倒す。こいつに攻撃すると、怒って襲いかかってくるので注意しよう。

スノウトゥルーパー！

➡やられかたにも個性がある…!?

助けてやったのに!!

⬅⬆オリから出してやったのに、ワンパは襲いかかってくるぞ。恩知らずなやつめ、何てことするんだ！

危険地帯 もたもたしていると地面がなくなる！

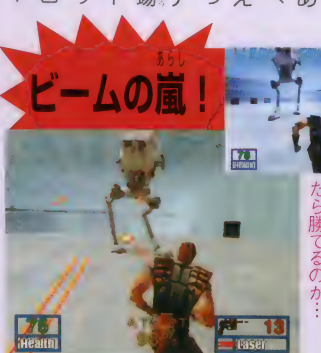
基地の内部には、対帝国軍用に張り巡らされたトラップがたくさん存在する。その1つに地面が割れて向こう側に渡れなくなってしまう通路がある。地面が完全に開いてしまう前に向こう側に渡らないといけないが、向こう側には帝国兵が…。このトラップを切り抜けられるだろうか？

⬇ひび割れが見えるが

⬅⬇完全に開く前に向こう側へ行くのだ

ダッシュで駆け抜けろ

Boss AT-ST 生身の人間が勝てるのか？

アウトライダーまであと少しというところで、巨大な敵が行く手をさえぎる。ステージ1で戦ったAT-STがこのステージではボスとして登場するのだ。スノウスピーダーに乗っていないダッシュ・レンダーに果たして勝ち目はあるのだろうか？ AT-STの動きはそれほど速いわけではない。細かい動きで翻弄すれば勝てる!?

ビームの嵐！

⬆⬅正面からいくとやられてしまう。どうしたら勝てるのか…

AT-ST

ステージ1と同じくレーザーを乱射してくる。正面への攻撃は、ほぼ完璧なものとなっている。

Stage 3

小惑星帯〜Asteroid Chase〜

小惑星に注意して、うるさいハエを撃ち落とせ！

ストーリー解説 エコー基地を脱出したダッシュ・レンダーに、息も付く間もなく帝国軍が襲い掛かる。アステロイドでのワープは不可能なため、ふりきることができない。ダッシュ・レンダーは相棒リーボに操縦をまかせ、銃座へと向かう…。

ステージ3 予告編

宇宙空間 レーザーとミサイルでアステロイドを突破！

エコー基地からアウトライダーで脱出したが、帝国軍の追撃と小惑星帯がダッシュ・レンダーの邪魔をする。威力は弱いが無限に撃てるレーザーと、連射はできないが強力な威力があるホーミングミサイルを使い分け、追手を撃ち落としていくのだ。

いん石も破壊！

いん石は邪魔なので破壊しよう

ミサイル

ホーミングミサイルは強力だが5発撃つとチャージにしばらく時間がかかるのが難点

レーザー

威力はそれほどでもないが、弾数制限がないのでバシバシ連射して帝国軍を撃ち落とせ！

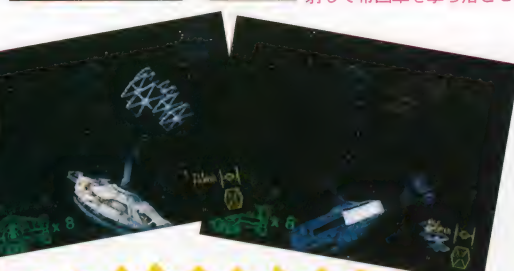
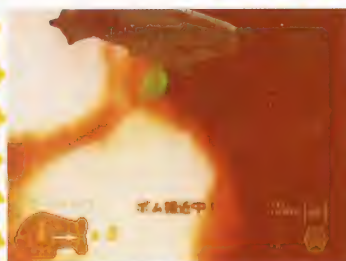
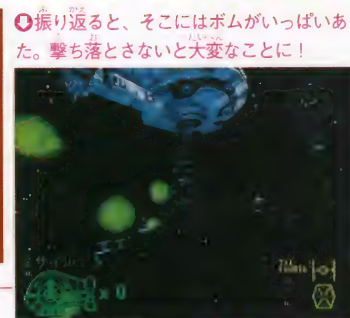
戦闘機 編隊を組み全方向から容赦ない攻撃がくる

帝国軍のTIEファイターは、編隊を組み、ものすごいスピードでヒット・アンド・ウェイを繰り返してくる。いん石ばかりに気をとられていると、背後から攻撃されてしまうので気を抜けない。いん石を破壊するのも大切だが、TIEファイターを破壊しないと、また攻撃しに戻ってくるぞ。

ものすごいスピードで飛来して攻撃したあと、風のように去っていくやっかいな敵だ

すごいスピードで移動！

爆撃機 見えない角度から音もなく迫る爆弾

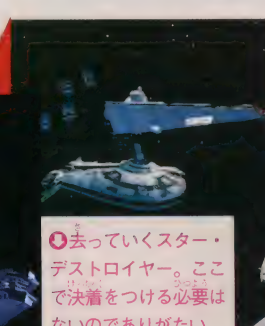
TIEファイターと同じく、帝国軍の主力であるTIEボマー。背後から音もなく接近して、強力なボムを連続で放ってくる。画面にボム接近中のメッセージが出たら、早めにレーザーで迎撃しないと大ダメージをくらうことになるぞ。スピードはTIEファイターほど速くないが、装甲が厚くなっているのだ。

くらうと大ダメージ

いくら超高性能輸送戦闘機アウトライダーでもくらいすぎは禁物だぞ

振り返ると、そこにはボムがいっぱいあった。撃ち落とさないと大変なことに！

ステージの冒頭に登場！ スター・デストロイヤー

ステージの冒頭ではスター・デストロイヤーが登場する。いくら撃っても倒すことはできないが、映画の1シーンをほうふつさせる演出だ。いつか倒せる日もくる!?

勝負はおあずけだ

いつかきっと倒してやる

スター・デストロイヤーめがけて攻撃してもまったく効果がない。撃ち落とせないのか…!?

去っていくスター・デストロイヤー。ここで決着をつける必要はないのでありがたい

オードマンテルの廃品置き場~Ord Mantell Junkyard~

ボバ・フェットの居場所を知る、IG-88を倒せ!

ストーリー解説 ボバ・フェットの手からハン・ソロを救出したいルークとレイアは、ボバ・フェットの行方を知るIG-88の捜索をダッシュ・レンダーに依頼する。IG-88の居場所を突き止めたダッシュ・レンダーは廃品処理工場にたどり着く…。

列車間移動 列車から列車へと大ジャンプで移動

IG-88のいる廃品置き場までたどり着くには、ものすごいスピードで走る列車と列車の間をジャンプで移動しながら進んでいかなければならない。走っている列車に跳び移るという、命懸けの行為は、タイミングが難しく届かずに落ちてしまうことも…。

ジャンプが足りずに落ちてしまうと、さすがのダッシュ・レンダーも無事ではすまないだろう…

届くのか!?

猛スピードで走る列車と列車の間を、なんとジャンプで移動しなければならないのだ!

トラップ 同じ列車にいてもクリアできないぞ

どの列車にも飛び移らずに、同じ列車にずっといてもクリアはできない。列車間の乗り移りの正しい順序を見つけないとダメなのだ。間違った選択をすると、途中で線路がなくなったり、壁に激突してしまったり、置いてきぼりにされてしまったりするのだ。

置いてきぼり…

早く次の列車に飛び移らないと置いていかれてしまう…

壁に激突!

しゃがまないと避けられない壁やジャンプで飛び越す障害物がある

線路がない!

線路が途中でなくなってしまっている。向こうの列車が正解だったか

危険地帯 急カーブ中に列車間をジャンプすると流される

列車が急カーブしている最中にジャンプをすると、着地地点がずれて、列車から列車へと跳び移るときに命取りになるぞ。画面の下に急カーブ注意の文字があるうちは、ジャンプをひかえたほうがいいぞ。列車がどんどん行ってしまうが、無理やり渡らず、直線を待ってからのほうが安全だ。

ジャンプがずれる

急カーブ中にジャンプをすると着地地点が思ったよりもカーブの外側にずれるので、飛距離が短く感じるぞ

Boss IG-88 不規則な動きで惑わす

IG-88と対決するバトルフィールドは、土手があったり、階段があったりと、かなり見通しが悪い。その中をIG-88は、ジャンプしたり、細い土手の上を走ったりとトリッキーな動きで翻弄してくる。気が付くと後ろから撃たれていたりするのだ。ボバ・フェットの居場所を聞き出すためには、倒さなければならないので、強力な武器に持ちかえて攻撃だ!

強力な連続攻撃

パルス・キャノンやレーザーを連射してくる。連続でどんどん撃ってくるのでくらうと危険だぞ

IG-88

ダッシュ・レンダーと同じレーザーとパルス・キャノンを使って攻撃してくるぞ!

予告編 ステージ4

ところで、ジャバの賞金稼ぎに出された「スカイウォーカー生け捕り命令」が変更になった事は伝わっているか?

Stage 5

ガルの宇宙港~Gall Spaceport~

ハン・ソロを救出するため、ボバ・フェットを倒せ!

ストーリー解説 IG-88を倒したダッシュ・レンダーは、ボバ・フェットの行方をついにつき止めた!! アウトライダーを峡谷の陰に隠し、帝国軍基地に侵入する。ハン・ソロを救出するため、ダッシュ・レンダーはボバ・フェットと対決する…。

ステージ5 予告編

帝国軍基地 せまい足場に注意してジェットパックで飛べ!

ボバ・フェットのいる宇宙港へ行くためには、帝国軍基地から奪取したジェットパックで、空を飛ばなければならない。足場がせまい所が多いので落ちないように、着地地点を調節しよう。

燃料に注意せよ!

入手したジェットパックを使えば空を自由に飛ぶことができる。残り燃料に注意しよう

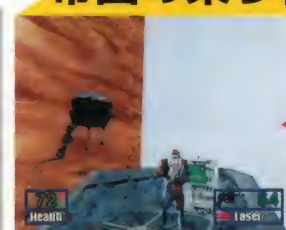
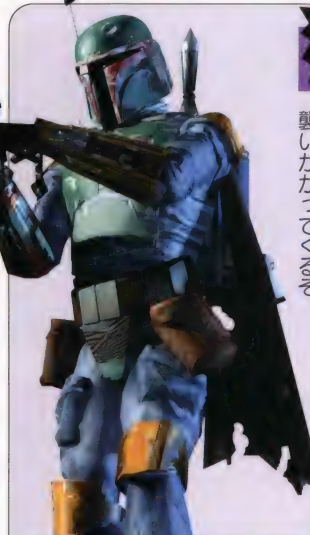
帝国基地内には、映画でもおなじみのストームトルーパーがわんさか登場してくる。返り討ちにせよ!

ガケの上は足場が狭い。そんなことおかまいなしに帝国兵が襲いかかってくるので気をぬけない

宇宙港 たくさんある宇宙港は乗り物で移動できる

宇宙港から宇宙港へ移動するためには、乗り物で移動する。途中で、帝国軍の輸送機が飛び立っていくのが見えるが、いまのダッシュ・レンダーではどうすることもできない。おそらく積み荷は…。

宇宙港から帝国の輸送機が飛び立つ。ハン・ソロを積んでいるのだろうか?

帝国の乗り物で飛び立つ

別の宇宙港へ移動するため、帝国のマシンを(勝手に)使用するのだ

Boss ボバ・フェット 強い火力を持ち、空を飛ぶ

ボバ・フェットはダッシュ・レンダーよりも高性能なジェットパックを装備しているので動きがすばやい。一度倒してもボバ・フェットの愛機スレーブ1に乗って、再び襲いかかってくるぞ。

ボバ・フェット

シーカー・ミサイル、フレイム・ウェポン、レーザーと多彩な武器を使う。

空を自由に移動してくるので、狙いがつけにくい

動きは遅いが強力な攻撃力を持ったスレーブ1

帝国軍 あのAT-STが再び行く手をさえぎる!

宇宙港には、ステージ2のボスであったAT-STが再登場するぞ。強さはステージ2のままなので、強敵だが勝てないということはないはずだ。

ステージ2と同じ強さのままなので、かなり強敵となるだろうが、この程度でてこずっていては先に進めないぞ

危険地帯 エレベーターの出口で帝国兵がまちぶせ

エレベーターの出口には、帝国兵がまちぶせしていることがほとんど。出口がどっちか探しているうちに撃たれて、大ダメージを受けてしまうことがある。

エレベーターを上がったところにまちぶせされていて、直後に攻撃されてしまう。帝国もいい位置に配備しているな

Stage6

モス・アイズリーとベガーズ峡谷〜Mos Eisley and Beggar's Canyon

スウープを駆り暗殺者の手からルークを守れ！

ストーリー解説 惑星タトゥイーンでルークは、懸けられた賞金を目当てのスウープ・ジョッキーズに命を狙われる。レイアからルークを守るように依頼されていたダッシュ・レンダーは、自らスウープにまたがり敵を始末し、ルークのもとへ急ぐ…。

街路 迷路のような街で直角カーブが多い

モス・アイズリーの街は同じような建物が多く、迷路のような造りになっているので、敵を見失ってしまうことがある。道幅はそれほど狭くないので、十分スピードを出せるが、直角カーブがあるのでスピードの出しすぎには注意。

壁にぶつける

⬆バランスを崩した敵は壁に激突して、あえなく昇天することに…

⬆スウープ・ジョッキーズを発見したら、並走して壁の近くに寄せる

峡谷 広い砂漠と細長い通路を交互に走る

モス・アイズリーの街を抜けるとベガーズ峡谷に出る。峡谷の間を走るので道幅が狭く走りにくいぞ。途中、映画にも出てきたサルラックが口を開けている場所がある。サルラックは、ダッシュ・レンダーやスウープ・ジョッキーズが落ちてくるのを、動かずにただじっと待っているのだ。

穴をくぐった先に

⬆あの穴はスピードを出さないとくぐれない

⬇サルラックが口を大きく開けて待っている

暗殺者 仲間を集めてルークの命を狙うジョッキーズ

このステージに登場するスウープ・ジョッキーズは、帝国軍ではない。ルークに懸けられた賞金が目当てのならず者の集団だ。スウープの操作は一流なので、なめてかかると痛い目を見ることになるぞ。個々の力はたいしたことはないが、集団で向かってこられたらかなり手強い相手になるだろう。

金がめあてのならず者

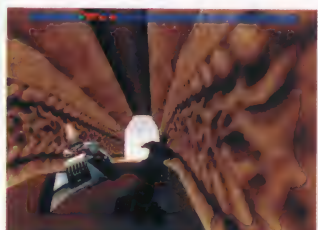
⬆帝国軍ではないが敵なので倒してしまおう

⬇コイツらは金に目が眩んだだけの悪党。いわゆるならず者ものだ

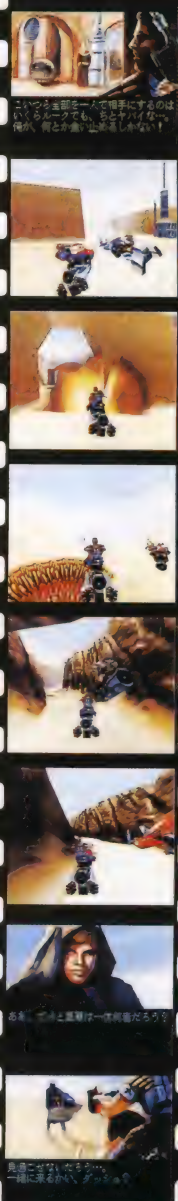
危険地帯 細い街路や峡谷でのスピードには注意

ダッシュ・レンダーも調子に乗ってアクセルを全開にして走ると壁に激突して、スウープもろとも木っ端微塵になってしまう。スピードを出さないとスウープ・ジョッキーズには追いつけないので、出さないわけにはいかないが…。

⬇壁に激突してしまった…。嘲笑うかのようにスウープ・ジョッキーズが去っていく…

⬆絶好のチャンス！　だと思って攻撃するためアクセルを全開にすると…

⬇モス・アイズリーにも細い通路は存在する。敵を倒しやすいが、自分もぶつかりやすいポイントだ

予告編 ステージ6

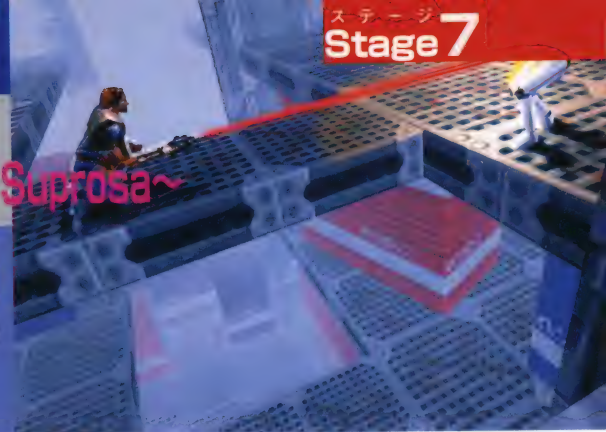
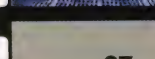
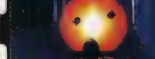
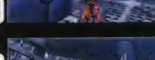
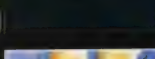
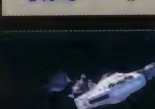
Stage 7

帝国貨物船スプローサ ~Imperial Freighter Suprosa~

帝国貨物船にもぐりこみ、コンピュータを奪取せよ！

ストーリー解説
帝国軍の秘密兵器に関する情報が蓄積されたコンピュータを、1隻の貨物船が運んでいるとの情報が、ブラック・サンより流された。ルークよりコンピュータ奪取計画持ちかけられたダッシュは、高額な依頼料で協力することに…。

ステージ7 予告編

貨物船 いたる所に帝国兵が配備されているぞ！

さすがに重要な機密が記憶されたコンピュータを運搬しているだけあって、配備されている帝国兵の数がハンパではない。休む間もなく次から次へと現れて、レーザーをバシバシ撃ってくるので、かなりきびしい。帝国軍もそれだけ必死ということか？

倉庫の一室

倉庫の扉を開けた瞬間にレーザーをくらった。そりゃないぜ！

監視ドロイドの大群

監視ドロイドがこちらに向かっていっせいに攻撃してくる

ストームトルーパーの寝室

寝室にはたくさんのストームトルーパーがいる。休憩中だったのか？

貨物倉庫 パズル的要素がある倉庫の扉のスイッチ

貨物倉庫に到着するが、扉はすべて閉まっている。壁にスイッチがあるのだが、たくさんあるのでどの扉のスイッチなのかわかりにくい。正しい組み合わせで操作しないと、コンピュータのある部屋に行くことができない。手当たりしだいにスイッチを入れて見つけ出すしかないのだろうか？

倉庫の壁にあるたくさんのスイッチの中から1つ押してみたら…

スイッチを押すと…

扉が開いた。奥に上へ行く階段が見えるが…

危険地帯 床や壁がくるくる回るトラップが多発

貨物船には、ダッシュ・レンダーの行く手を阻むトラップがたくさん設置されている。壁が回るトラップに当たるとダメージをくらってしまう。床が回るトラップは振り落とされて先に進むのが難しくなっている。うまく回避しながら進んでいかないとダメだぞ。

くるくる回るトラップがダッシュの行く手をさえぎる…!?

目が回る

Boss ローダードロイド 接近戦を挑んでくる！

コンピュータを守るローダードロイドは、果敢に接近戦を挑んでくる格闘ドロイドだ。格闘用なので装甲が厚く、動きもすばやいのでなかなかの強敵だ。接近戦では勝ち目がない!?

ローダードロイド

今までのボスとは違い飛び道具を使わず、パンチと体当たりで攻撃をしかけてくる。その長い腕から繰り出されるワン・ツー・パンチをかわすのは難しい。

近くまでくると、手がビヨ〜ンと伸びてパンチを繰り出してくる

隠しモード攻略

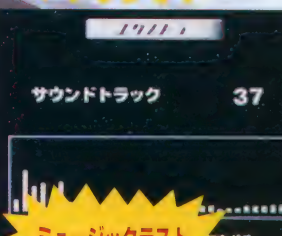
勲章を獲得すると新たに4つのモードが出現!!

STARFOX64
スターフォックス64

『スターフォックス64』が発売されて早1ヵ月。勲章の獲得がまだの人は、今回の記事を見て4つのモードを出現させよう！

N64	任天堂	シューティング
		内部バックアップ（1）
	発売中	――――
		振動パック対応
	8700円	振動パック同梱

1 VSタンクモード — ランドマスターで対戦

2 エクストラモード — 難易度アップ

3 サウンドエクストラモード — ミュージックテスト

4 VSパイロットモード — 白兵戦ができる

発覚!! まだまだあったお楽しみモード 隠された4つのモードの魅力に迫る!!

なんと、すべてのステージで勲章を獲得するなどの条件を満たすと、隠されたモードが出現することが判明。今回はその4つのモードの詳細と、それらを出現させるために必要となる各ステージの攻略法をキミたちに伝授しよう。

こんな楽しいことができるようになる

血と汗と涙を流し、根性で全ステージで勲章を獲得すると…

1 VSタンクモード

出現条件
ベノム2で勲章を獲得する。他のステージの勲章は必要ない

VSモードで対戦するステージ（地上ステージのみ）を選んだあと、Bボタンを押すとランドマスターが使用できる。操作はメインゲームのものと同じ。アーウィンよりも機体が小さいので、画面上で発見されにくく、レーダーの反応が微小で数秒おきに一瞬しか表示されない。これで空対陸の夢の対決が可能。ランドマスターの攻撃でアーウィンを撃墜しろ!!

地上から狙い撃ち!!

空対地上の熱い戦いが展開

コーネリアの基地だってグングン登ることができる　もちろんホバーを使用して一定時間浮遊することも可能

2 エクストラモード

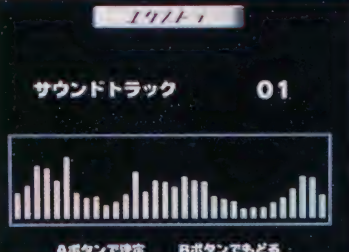
出現条件　すべてのステージで勲章を獲得すると出現する

難易度がアップしたメインゲーム。ステージの構成は変化してないが、敵の数が増えていて弾をバンバン撃ってくる。また、障害物に1度でも当たるとウイングが破損してしまい、レーザーがシングルレーザーになってしまう。アーウィンの正確な操縦が必要だ。

3 サウンドエクストラモード

出現条件　エクストラモードと同じく、全ステージで勲章を獲得する

それぞれのステージで流れている、50にもおよぶ曲の数々を自由に選曲して聴くことができる。爆発などの効果音はなし。純粋に曲を思う存分堪能しよう。

サウンドトラック　01
Aボタンで決定　Bボタンでもどる

4 VSパイロットモード

出現条件　エクストラモードのベノム2をクリアすると出現する

VSモードで地上のステージを選んだあとにCボタンユニットの上を押すと、レーザーキャノンをかついだフォックスたちで対戦ができる。移動の操作が独特で、3Dスティックで方向を決め、Rトリガーで前進する。Zトリガーはジャンプとなっている。また、Aボタンを押しっぱなしにするとレーザーが連射になる。ランドマスターと同じく、発見されにくい。

走れフォックスたち!!

宇宙では戦えません

…から選択できず。息ができないしね…

Rトリガー　前方移動

Zトリガー　ジャンプ

リザーブボムを入手すると、Bボタンでアーウィンと同じスマートボムを発射できる

レーザーエナジーを入手すると一度に発射される弾数が増える。かなり強力

4つのモードを出現させるために

各ステージでの分岐条件と勲章を獲得するテクを伝授

隠しモードを出現させるためには、各ステージの分岐の把握と勲章の獲得が必要となってくる。左の図はライラット系の簡易マップで、ステージ名の上に攻略しているページ数、その下には勲章を獲得するために必要な撃墜数を表示してあるので参考にしてもらいたい。

作戦完了条件

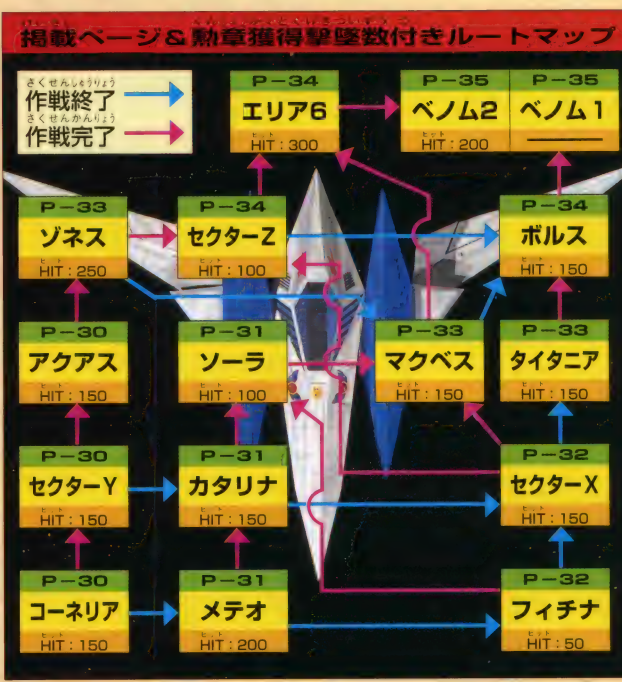
ステージクリアには作戦終了と作戦完了があり、クリアの状態によってルートが分岐する。次のページからの作戦完了表示の下に分岐するステージを表示してある。

勲章獲得条件

ステージクリア時に3人の仲間が生存し、基準撃墜数（HIT数）を達成することが条件。次のページからの勲章獲得表示の下に、基準となる撃墜数を表示。

掲載ページ＆勲章獲得撃墜数付きルートマップ

作戦終了（青矢印）
作戦完了（赤矢印）

ページ	ステージ	HIT
P－30	コーネリア	150
P－31	メテオ	200
P－32	フィチナ	50
P－30	セクターY	150
P－31	カタリナ	150
P－32	セクターX	150
P－30	アクアス	150
P－31	ソーラ	100
P－33	マクベス	150
P－33	タイタニア	150
P－33	ゾネス	250
P－34	セクターZ	100
P－34	ボルス	150
P－34	エリア6	300
P－35	ベノム2	200
P－35	ベノム1	―

次のページから各ステージのポイントを押さえて攻略

宇宙平和の要 惑星コーネリア

ファルコを助け、隠しルートへ進むことがポイント。また、次のステージに備えてスマートボムを確実に取ろう。

作戦完了 セクターYへ

ファルコを救援し岩アーチをくぐれ

敵機に追尾されたファルコに、ブーストで追いつき、ボムかホーミング弾で敵機を撃墜して助けよう。その後、海上の7つのゲートをくぐり抜けると、助けたファルコが隠しルートに導いてくれる。その先のボスを倒すと作戦完了となり、セクターYへ進める。

勲章獲得 HIT:150

建物に隠れたロボットを狙え

コーネリアの街が舞台とあってビルの陰、道路の上などに敵がたくさんいる。特に、ロボットは+5HITの撃墜数を稼げるので取りこぼさないようにしたいところだ。その中でも、ビルを倒して攻撃してくるロボットは、ビルの陰に隠れ、見つけにくいので常に黄色い照準で探りながら飛行していこう。さらに、隠しルートに進むと敵機がたくさん出てくる。作戦完了させることも含め、是非とも進んでおこう。

6つのアーチをくぐるのだ！

⬅⬆左右にずれて位置するのでブレーキをかけたりしてスピードを調節しながらくぐろう。するとファルコが…

ボムかホーミングで撃墜

⬆ビルとビルの間に照準を合わせておき、敵が入ってきたら撃ち込もう

作戦完了ルートを進め

⬆ファルコの言う通り、獲物がたくさん！ チャージ弾を活用して稼ごう

⬇左右に旋回し、ビルの陰に照準を合わせながら進むと見つけやすいぞ

セクターY宙域

作戦完了、勲章獲得ともに撃墜数が条件。左で述べる以外に、砲台やロボットなど細かなところにも気を配ろう。

作戦完了 アクアスへ

撃墜数100以上を達成させよう

序盤、戦艦の2つのハッチから群れで出る敵を片方はボムでもう一方は、チャージ弾で一気に片づけよう。後半、敵の艦隊の中央を突破する前の敵の群れを、ファルコの言う通り1発で仕留めるようにする。あとは、普通に撃墜していけば、ボス戦前に作戦完了条件の撃墜数100を超えるはずだ。

勲章獲得 HIT:150

戦艦の構造とルートを把握

作戦完了条件に加えて50の撃墜数が必要。チェックポイント直前の白いミサイルは、画面下の戦艦にスマートボムを当て、その爆風で一気に撃破する。そして、直後の分岐で上のルートに進んでいき敵機の編隊を確実に撃墜しよう。

⬇ここまでの撃墜数によって、直後の仲間のコメントがかわる。褒められたいところだ

ボムやチャージ弾で敵を一掃しよう

2ヵ所のハッチから出る敵

⬆ハッチ直前にも多くの敵が出現。それらに効率よく対処しよう

ボス戦前の敵

⬆補給通信の後、視界の下の方に敵が見え始めたら、すぐさま攻撃

ミサイルを迎撃

⬆このように一気に撃破すると、撃墜数がプラスされることもある

上のルートへ

⬆上の方が敵がたくさん出現。ロボットを2体とも倒すと自動的に上へ

水の惑星アクアス

海底に舞台を変えて進む。ブルーマリンは弾数無制限なので、A、Bボタン同時押しの連打で撃墜しまくろう。

勲章獲得 HIT:150

柱や巨大生物をミサイルで倒せ

チェックポイント前のマリンスノーが見えてくるあたりからが稼ぎどころ。真ん中が削れた柱群や撃墜ポイントの高い巨大生物を、弾数に限りのないミサイル弾を活用し、撃ちまくっていこう。

⬇海底なので、押し寄せてくる生物群が見えにくいが、これらの巨大生物は確実に撃墜したい

⬆柱が見え始めたら、早めにホーミングミサイル弾を撃ち込んでいこう

小惑星帯 メテオ

ここのポイントはワープリングをくぐることにつきると言ってもいいだろう。勲章もグッと獲得しやすくなるぞ。

作戦完了 カタリナへ
ワープリングをすべてくぐろう

チェックポイントを過ぎたあたりで7つのワープリングが出現するので急旋回をしながらくぐろう。左右交互に出現するので急旋回をしながらくぐろう。すべてくぐれたら、ワープゾーンに進め、クリアすれば作戦完了となる。

急旋回させて進め

勲章獲得 HIT:200
撃墜数の大部分はワープゾーンで

まず、最初と最後の方に出てくる隕石群をひたすら撃ち壊す。そして、白い渦巻きの線を描く敵が現れる直前の、編隊の敵をスマートボムで一掃。また、何よりも大切なのはワープゾーンに進むことである。多くの隕石群や編隊の敵が出現するので、ワープゾーンだけで150以上の撃墜数が稼げる。

コーネリア軍前線基地 カタリナ

ここでは、円盤の特徴を理解することが重要だ。出現時間、ハッチやコアのなどの動きを考えて敵を撃墜しよう。

作戦完了 ソーラへ
円盤のコアを時間内に破壊

開始後、約2分で巨大円盤が出現し、さらに、約5分後に円盤からコアが出現する。また、円盤の4つのハッチを破壊した時点でも出現。コアの出現まで円盤付近を旋回して大量の敵を撃墜する。出現したら急速反転で接近し、1分以内に破壊。それで作戦完了だ。

開始後約2分で出現

…コア出現後、急接近

スマートボム一撃で！

…なら1発

勲章獲得 HIT:150
ハッチ1つ残して撃墜数を稼げ

時間に関係なく、円盤の4つすべてのハッチを破壊するとコアが出現してしまう。1つだけハッチを残して、どんどん敵機を撃墜していこう。

ハッチ1つ壊すと+5HIT

ステージ序盤、巨大円盤が出現するまでは、ホーミング弾で確実に敵だけを撃墜していこう

惑星 ソーラ

吹き出す炎やマグマの波の合間から押し寄せる岩や火の鳥。これらを、いかに効率よく撃墜できるかがポイント。

勲章獲得 HIT:100
岩や火の鳥の群れをボムで撃墜

チェックポイント直前の補給通信が入るあたりで、岩や火の鳥が群れで襲ってくるところが、ここでの狙いどころだ。チャージ弾よりも、広範囲に及ぶスマートボムを使って撃破しよう。

惑星フィチナ　コーネリア軍情報基地

占領された基地の奪取に向かうフォックスたち。ここで初のスターウルフ戦となる。メテオでレーザーを強化しておく必要あり。

作戦完了　ソーラへ

制限時間内にスターウルフ撃破

基地に時限爆弾が仕掛けられると同時にスターウルフが出現。これを3分間の制限時間内に撃墜すると作戦完了。まずはレーダーで自分の位置を確認。スターウルフは仲間1人1人の背後についてくるので仲間の救出を優先させる。フォックスの後ろに付かれたら宙返りでバックを取って攻撃せよ。

勲章獲得　HIT:50

レーザー2段階でフィチナ戦に挑め

早めにスターウルフを撃墜すると、1機あたり＋10HITとなり4匹で撃墜数が44も稼げる。そのためにもメテオでレーザーを2段階にしておこう。また、レーザーを連射して攻撃することも重要。レーザーはAボタンを押し続けると一時的に連射状態になる。チャージ弾になる直前でAボタンを放し、また押すという動作の繰り返しで（セミ）オート連射が可能。

味方を助けよう

すぐに救出に向かわないと、[illegible]されてしまう。ウルフは[illegible]

宙返り後　レーザー連射

[illegible]

早く撃墜すると＋10HIT

時間が経過すればするほど加算される撃墜数が減る。早めに倒せ

前のステージでレーザーを強化

メテオでハイパーレーザーにしておくと、スターウルフたちを難なく撃墜できる。レーザーエナジーは必ず取ろう

セクターX宙域

新兵器の調査のため、宇宙基地に潜入。カタリナから来ると仲間の損害が少なくて済む。スマートボムをたくさん溜めて来よう。

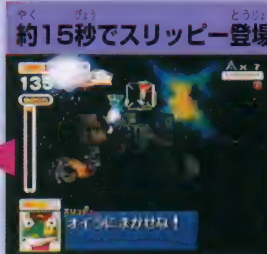
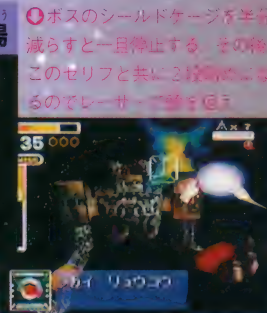
作戦完了　マクベスへ

2段階めのボスを早く破壊するのだ

スリッピーが登場して落とされるまえにボスを破壊すると作戦完了となる。ボスは2段階に分かれており、1段階めは目を狙う。2段階めは顔が弱点。スマートボムを使いレーザーを連射して、スリッピーが撃墜されるまでの約20秒の間に破壊してしまおう。

5秒以内に破壊せよ

見事破壊に成功。作戦完了となってマクベスへ進むことができる

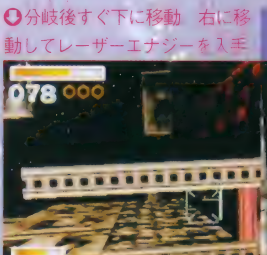
約15秒でスリッピー登場

スリッピーが登場するまで15秒あるので破壊してしまおう

ボスのシールドゲージを半分減らすと一旦停止する。その後このセリフと共に2[illegible]るのでレーザー[illegible]

作戦完了　セクターZへ

分岐を左に進み4つの扉を開け

ここでは作戦完了がもう1つある。チェックポイント直後の左下から腕が出ているところを左に進み、4枚のシャッター状ワープ装置にレーザーを当て、開いてくぐると作戦完了となる。2枚めのシャッターは右下に移動して、鉄骨のすきまからレーザーを当てろ。

2枚めは右下から攻撃

正面からレーザーを撃つと鉄骨がジャマしてシャッターに当たらない

分岐後すぐ下に移動、右に移動してレーザーエナジーを入手

ここの分岐を左に進め

目の前の3体に[illegible]レーザーエナジーが[illegible]

勲章獲得　HIT:150

ホーミングボムでまとめて撃墜せよ

ステージ開始直後の敵集団は、ロックオンしたあとにホーミングボムで撃墜していく。チェックポイント通過後の分岐は右に進み、迎撃システムはホーミング弾で破壊する。同時に出現する敵編隊はホーミングボムで一気に破壊。ステージ最後の左右に浮遊物があるので見逃さずに破壊せよ。

ステージ開始直後の敵

腕に自信がある人はホーミング弾で撃墜すると、より撃墜数を稼げるぞ

ホーミングボムを[illegible]撃墜できる。ここに来るまで[illegible]ムを9発ストックして[illegible]

[illegible]

汚染海域 惑星ゾネス

淀んだ海面を進んでいくステージ。スマートボムより、ホーミング弾をメインで使用せよ。爆風で敵を巻き込んで撃墜数を稼ごう。

作戦完了 セクターZへ サーチライトをすべて破壊せよ

36個のサーチライトをすべて破壊すると作戦完了。岩地帯を抜けた直後に海竜が出現するので、前方のサーチライトを早めに破壊する。チェックポイント直後は水車を回して扉を上げ、隠れているサーチライトを破壊。最後の4つはファルコに破壊してもらうため、ファルコを直前に救出しておく。

仲間に壊してもらう

水車の扉の裏にも

海竜の向こう側

[illegible]もらう。[illegible]

水車の上[illegible]分をレーザーで撃[illegible]移動させる。水車の[illegible]撃たないようにしよう

海竜がジャマなので、ちょっともったいないけどスマートボムで破壊するのも一つの手

勲章獲得 HIT:250 サーチライトで撃墜数を稼ごう

サーチライトをすべて破壊すると撃墜数が108稼げる。開始直後の海から出てくるヒトデ型の敵と海面を進むクモ型の敵はホーミング弾で破壊。タンカー地帯の敵編隊もホーミング弾を使用。敵が多いときはスマートボムを海面に当てて爆風に巻き込んで倒せ。

ホーミング弾で攻撃していこう

[illegible]

サーチライトは+2HIT

作戦完了条件も含むので、確実に破壊

ベノム軍補給基地 惑星マクベス

敵の補給基地を叩きに向かう。ゾネスから来てキャットの援護を受けよう。また、列車破壊のためスマートボムを溜めて来ること。

作戦完了 エリア6へ 8本の安全装置をすべて解除せよ

8本の安全装置のロックにレーザーを当てて解除し、ポイントを切り替えると作戦完了となる。安全装置の6本めは右側の扉を上げて攻撃。7本めは左側の障害物を破壊して出現させる。ボスの攻撃を回避しながら実行せよ。

6本めは扉の裏

4、5本めは左側

7本め

8本め

扉はレーザーで撃って上昇させる。そのまま扉の下をくぐって安全装置を狙おう

右側にある3本めまでを解除したら線路の左側に移動。2本の安全装置を解除するのだ

勲章獲得 HIT:150 列車の最後尾をスマートボムで破壊

ステージ開始直後に照準を左の列車に向け、スマートボムとレーザーの連射で一気に破壊する。列車から落ちてくる岩も撃墜数に加算されるので、スマートボムで破壊しよう。ボス戦では、ポイントを切り替えてボスを自爆させると+50HITとなる。

ポイントを切り替えて+50HIT

同時にレーザーも連射して一気に破壊する。そのまま列車をどんどん破壊していくと撃墜数を稼ぐことができるぞ

[illegible]

ステージが始まって、ステージ名などが表示されているときにす早く照準を左の列車へ向ける。そしてスマートボムを発射

禁断の惑星 タイタニア

遭難したスリッピーの救出に向かう。思わぬダメージを受けぬよう、地雷は避けるか確実にホーミング弾で破壊。

勲章獲得 HIT:150 飛行している敵を逃さず撃墜せよ

ステージ開始直後に出てくる5体の巨大生物は、破壊すると+3HIT。腹にロックオンをかけてホーミングボムで攻撃する。地雷を破壊しても撃墜数が加算されないので、飛行している敵編隊をホーミング弾で破壊していく。チェックポイント直前のレーザー装置は+2HIT。ホーミング弾かスマートボムで破壊すること。

[illegible]上に照準を向けホーミング弾で敵編隊を撃墜

[illegible]

セクターZ宙域

グレートフォックスを狙う敵軍と巨大ミサイルを迎撃する。セクターXからワープして来るほうがゾネスから来るよりも楽。

作戦完了 エリア6へ

6基のミサイルをすべて破壊する

グレートフォックスの左後方から飛来してくる6基のミサイルを破壊するとエリア6へ進める。すべてのミサイルがレーダーの真下から飛来してくるので、ナウスのセリフを聞いたらすぐさま破壊に向かう。ミサイルを通りすぎたときはUターンを使用しよう。4、5、6基めは同時に来るので、ホーミングボムで破壊してしまえ。

レーダーの下方向から飛来

6基のミサイルはすべてレーダーの真下から飛来してくる

同時にくる4、5、6基めはロックオンしてホーミングボムで破壊しよう

勲章獲得 HIT:100

巨大ミサイルはフォックスが破壊

ミサイルは1基破壊すると+10HIT。フォックスが破壊しないと撃墜数に加算されない。そのため、敵に追われている味方は追撃されたままにしてミサイルへ向かわせないようにする。また、グレートフォックスの周りに浮遊物が8個あるので、すべて撃墜しろ。

仲間がミサイルを破壊してしまうと撃墜数が加算されない。そのため、必ずフォックス自身が破壊しなければならない

仲間を助けるとミサイルを迎撃しに向かうため、わざと助けない。助けなくても、ダメージを受けることはほとんどない

浮遊物は+2HIT

ミサイルが来る前に、敵機を無視して8個の浮遊物を破壊してしまおう

防衛衛星 ボルス

バリアを解除し防衛衛星を破壊することが目的。フィチナでスターウルフを全滅させると、ここでは出現しない。

勲章獲得 HIT:150

1カ所を残してコアを早めに破壊

バリア解除後に出現するコアは全部で7つ。早めに壊すと1ヵ所につき+10HITなので、6ヵ所を先に破壊。1カ所を残しておくと敵機が出現し続けるので、これを撃墜して撃墜数を稼ぐ。また、スターウルフをあえて出現させて撃墜数をかせぐのも1つの手だ。

コア1つにつき+10HIT

スターウルフよりも、コアを6ヵ所破壊することを優先させること

スターウルフたちも早く撃墜すると1匹+10HIT。これは狙うしかない

最終防衛線 エリア6

ベノムに奇襲をかけるため、強行突破を図るフォックスたち。ベノム2での戦いも含め、仲間の損害を最小限にとどめよう。

勲章獲得 HIT:300

仲間の救出は迅速に行うべし

ここでは仲間全員が敵に追尾される。特に危ないのがペッピーなので、巨大ミサイルを撃墜した後にすぐスマートボムを使うこと。撃墜数を稼ぐには、円盤型の巨大迎撃システムを破壊する。敵の大群はホーミングボムで撃墜しろ。

ステージ開始後の[illegible]たところで、ファルコが[illegible]尾される。ホーミング弾で撃墜して助けてあげよう

大型ミサイルが5発飛んできた後に、ペッピーがホーミングミサイル6発に追尾される。スマートボムを放ち、爆風で破壊せよ

スリッピー

チェックポイント後、戦艦地帯を抜ける直前で、スリッピーが敵機に追尾される。ホーミング弾で撃墜して、その後のミサイルに気を配ろう

[illegible]

ミサイルはチャージ弾で

[illegible]

チェックポイント後、ホーミング弾で狙う

2回ホーミング弾を当てる。撃墜数を16稼げ

戦艦は+5HIT

戦艦はブリッジを攻撃すると破壊できる。同時出現の敵編隊も逃すな

悪の根源 惑星ベノム1

惑星ベノムへの突入を果たしたフォックスたち。敵機の弾が雨あられのように降り注ぐので、ローリングで弾きながら進むべし。

ルート分岐 ファルコと同じ方向へ進もう

ベノム1は、基地に到達するまでの前半と基地内部の後半とに分かれている。前半では左右の分岐が数多くあり、進むルートによって攻撃の激しさが変化する。最初の分岐を左に進み、その後の分岐をずっと右に進んでいこう。比較的安全に進むことができる。

左に進め

次から右に進む

アンドルフ戦 レーザー連射で目を攻撃するのだ

フォックスが単身、基地内部に突入する。アンドルフまでは一本道。アンドルフ戦は、まず両目を攻撃。痛がって手のひらの弱点を見せるので、レーザーで破壊。吸い込みはブレーキをかけるか口にスマートボムをたたき込め。あとは顔全体に攻撃して破壊する。

両方の目を狙え

両手を破壊しろ

悪の根源 惑星ベノム2

ベノム1とはまったく違い、前半で強化されたスターウルフとオールレンジモードで戦う。そして後半で真のアンドルフと戦う。

勲章獲得 HIT:200 スターウルフを一気に撃墜せよ

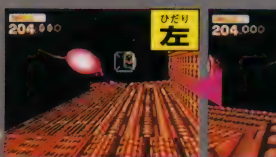
スターウルフは早く撃墜すると＋50HIT。4匹だけで撃墜数200を達成できる。そのためには確実にエリア6でレーザーを強化しておく。仲間を救出する際、ホーミング弾は宙返りで回避されるので、レーザー連射で攻撃せよ。

仲間の救出が重要

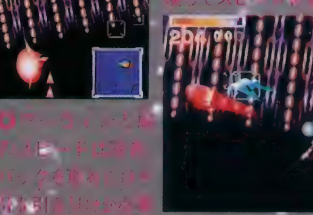
ルート分岐 多くのアイテムが取れるルートを進め

ベノム2では基地内部に左右の分岐がある。おすすめは、最初の分岐から左→右→左→左→右→右と進むルート。レーザーエナジーを3個、シールドリングを2個、リザーブボムを1個入手できる。また、最初の分岐から右→左と進むと1UPが入手できるぞ。

左　右　左

右　右　左

シールドリングが3個、レーザーリングが2個入手できるぞ！！

このルートを進めば、シールドゲージの上限アップと、レーザーをハイパーレーザーへと強化できる

アンドルフ戦 宙返りとブーストを駆使して戦おう

アンドルフの倒しかたはベノム1と同じ。その後、巨大な脳のかたまりとなる。追尾してくる目玉は引き付けてから宙返りをして、バックを取ってレーザーで破壊。次に、追いかけてくる脳は引き付けてからブーストと急旋回を使って円を描くようにバックを取る。そして、弱点の後頭部をレーザーで破壊する。ほぼ重なるくらいで円を描くのがコツだ。

目玉を引きつけて宙返り

引き付けるとき、目玉の攻撃はローリングで弾く。ギリギリまで引き付けて…

ブースト＋急旋回

後頭部を狙え

ROM プレイ

プレイモードからマシンやコース、ドライビングまでゲームの全貌を完全公開!!

詳細続報

待ちに待った『マルチレーシング~』のROMが編集部にやってきた!! 実際にコントローラを握ってプレイしてみて、初めてわかったことは数知れず。てなわけで、今回はド、ド~ンと6ページにわたって、プレイして明らかになったゲーム内容からシステムまでをみんなに完全公開しちゃいます!!

N64	イマジニア	レース
	7月発売予定	コントローラパック(未定)
	予価8900円	振動パック対応

PLAY MODE

プレイモード

ライバルマシンを操縦するのはコンピュータ!? 自分!? それとも友達!?

極限の走りを追い求めるプレイヤーのために用意されたプレイモードは、全部で3つ。それぞれのプレイモードで、プレイヤーのライバルとなるのはコンピュータ、プレイヤー自身、そして友達(2プレイヤー)だ。レースゲームの定番ともいえ、ライバルとの激しい走行が繰り広げられる3つのプレイモードを解説しよう。

チャンピオンシップ

チェッカーを目指し最後方からスタート!!

コンピュータがドライブする9台のライバルマシンを相手に、レースを繰り広げる。追いつけ追い越せ、抜きつ抜かれつ、サイドバイサイドのデッドヒートが展開される。プレイヤーのスタートポジションは、最下位の10位。つまりドベ!! 規定周回数の3周以内に9台のライバルカーをすべて抜き去りトップでチェッカーフラッグを受けるのだ。

タイムトライアル

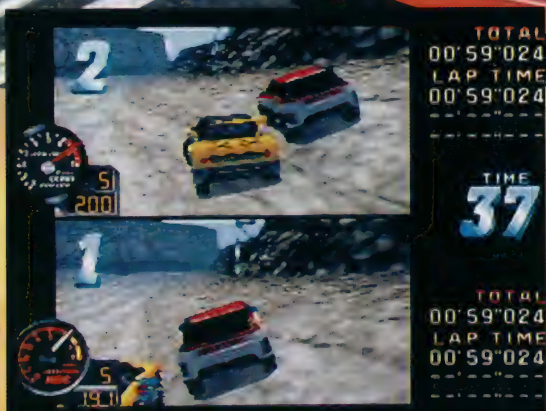
高度なドライビングテクニックを磨け!!

プレイヤーがドライブするマシン1台だけで、孤高にコースを攻めまくる。ライバルマシンの存在しないコースで最速のラインと、究極のコーナーリングをマスターするためのモードだ。コースのレコードタイムを叩き出すと、その走りを再現するゴーストカーが出現する。このモードでのライバルはプレイヤー自身となるわけだ。

➡誰も俺の前を走ることは許されない!!

コースを究めろ!!

⬆1人でジックリと最速タイムを刻みなさい!!

最新バージョン

対戦レース

1対1の高速バトル ライバルはキミの隣!!

画面を上下2分割にしてライバルと1対1の激走バトルを展開する。ライバルとなるのは、プレイヤーの横でコントローラを握り締める2プレイヤーだ。幅寄せやブロックなど、何でもあり。テクニック（時にはズルッコな）を駆使して、ライバルマシンを後方に置き去りにするのだ!!

ライバルのドテッ腹に体当たりを食らわしてでも勝て!!

画面上が1プレイヤー、下が2プレイヤーに

振動パック対応

ドライブ感覚をリアルに再現!!

今まで秘密にされてきたけど、「マルチレーシング～」は、広末涼子ちゃんの「シビレルゥ～」で登場した振動パックに対応。4段階の振動の強さと長さを組み合わせて、実際にハンドルを握っているかのような臨場感を体験できるのだ。

クラッシュすると強烈な振動がプレイヤーの手に襲いかかってくる

ダートコースの微妙なデコボコも振動で表現されることになる

MACHINE

マシン

世界で1台の最速マシンをプレイヤーがセットアップ!!

プレイヤーがドライブするマシンは、全部で8台。オフロードに適したマシンや反対にオンロードで走行特性を発揮するマシン。またドリフト走行を得意とするマシンにライン走行を得意とするマシンなど、それぞれが特徴を持っている。さらに、プレイヤーの走行スタイルに合ったセッティングを加えて、自分だけのオリジナルマシンを作り上げていくのだ。

ガレージでセッティングするなんて本格的だね

マシンの特性を理解すれば、自分の走行スタイルに合ったマシンを選べる

走行特性の異なる3タイプのマシンが登場

プレイヤーが選択できる8台のマシンは、駆動系の違いで大きく3つのタイプに分けることができる。エンジンの位置と駆動輪の違いにより、走行特性（もちろん操作特性も!!）が大きく変わってくるのだ。現実のレースマシンでも採用されている「FF」「RR」「4WD」の3タイプのマシンについて、そのシステムと走行特性を解説していこう。

RRタイプ

エンジンが車体の後方にあり、後輪を駆動輪にして走行するタイプのマシン。エンジンのパワーを直接駆動輪に伝えられるので、エンジンパワーを最大限に発揮できる。その反面、重たいエンジンが後方にあるため、コーナーリング時にマシンが大きく外に膨らんでしまう欠点を持っている。

ドリフトの迫力を満喫

ドリフト感を満喫できること請け合い

FFタイプ

エンジンが車体の前方に位置し駆動輪も前輪となる。現実でも小型の市販車に多く採用されているタイプのマシン。車体全体のバランスも良く、ライン走行でコーナーを鋭く回りきることができる。ただし、ドリフト走行は苦手としている。

オンロードでパワーを発揮

ライン走行で鋭い走りを決めろ!!

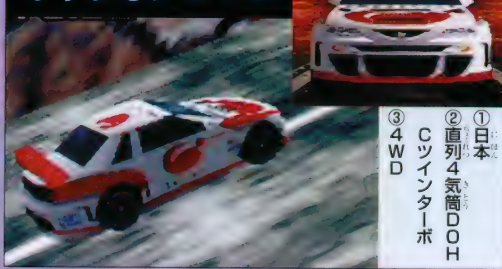
4WDタイプ

4つの車輪がすべて駆動輪となる。現実のラリーカーはすべてこのタイプのマシンになっている。コーナーリング時の安定性に優れており、ドリフト走行をするために生まれてきたようなマシンだ!! 登場する8種類のマシンのうち、6種類のマシンがこのタイプのマシンになっている。

安定性がバツグン!!

悪路も何のその。ガンガン走れ!!

全8台のマシンを公開!!

すべてのプレイモード（「チャンピオンシップ」「タイムトライアル」「対戦レース」）でプレイヤーが選択できるマシンは全部で8台。ここでは、ゲームに登場する8台のレースマシンをカタログ的に紹介していこう。今から愛車にするマシンの品定めをしてはいかがかな。なお、画面写真の右下にある説明は、①はマシンの生産国、②はエンジンの仕様、③は駆動タイプを表している。

ティグリス

①フランス
②直列4気筒DOHC シングルターボ
③FF

ギャリオンGTO

①日本
②直列4気筒DOHC ツインターボ
③4WD

ヴェルノ5ターボ

①イタリア
②直列4気筒シングルターボ
③RR

キングローダー

①日本
②V型8気筒DOHC
③4WD

MACHINE MACHINE MACHIN

アナログでセッティング

⇧微妙な調節ができるセッティングだ

オリジナルマシンを作り上げるのだ!!

⇧自分だけのスペシャルマシンに仕上げろ

セッティングの加減と組み合わせは無限にある

プレイヤーのマシンを世界に1台の「愛車」と呼ぶにふさわしくするためには、パーツのセッティングが重要なポイントとなる。セッティング可能なパーツは全部で7つあり、それぞれをプレイヤーの好みに合わせセッティングすることができる。また、パーツのセッティングは「1～5段階」といったデジタルなものではなく、微妙な調節が可能なアナログ的なセッティングが可能になっている。

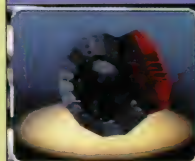
セッティング可能な7つのパーツ

エアロ AERO

スピードとコーナーリングに影響する。スポイラーの角度をつけるとスピードは落ちるがコーナーで安定する

ステアリング STEERING

ハンドリングの特性を調整する。ハンドルをきった角度より大きく曲がるか小さく曲がるかを設定できる

ブレーキ BRAKE

ブレーキの利き具合をソフトからハードへ調整する。ハードにすると減速を短い距離、時間で可能になる

タイヤ TIRE

オンロード重視からオフロード重視までセッティングできる。コース状況に合わせて変更していこう

サスペンション SUSPENSION

コーナーリング時の挙動に影響する。ハードにすると直進安定性、ソフトにするとコーナーの安定性があがる

ギア GEAR

加速と最高速のスピードに影響する。ギアの比率を上げると最高速が、下げると加速力がアップする

トランスミッション TRANSMISSION

オートマチックとマニュアルトランスミッションを選択できる。マニュアルは全車種で5段変速となる

隠しマシンもアリ？

プレイヤーがマシンを選択し、セッティングする場所は、ゲーム内のガレージになる。が、このガレージに気になる部分を発見!! ガレージのなかに、シャッターが降りたままになっているスペースがあるんだ。もしかしたら、このシャッターの奥に秘密のマシンが隠されていたりして…（希望的観測）。

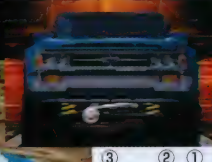
⇧看板にマシンの名前も何も書かれていない怪しい（と思いたい）ガレージ

ドッグ／V

①フィリピン
②V型6気筒DOHC
③4WD

メテオーラRSR

①日本
②直列6気筒DOHC
③4WD

モンタナ・S4

①イギリス
②V型8気筒DOHC
③4WD

ブロンクスGTVエヴォリツオーネ

①イタリア
②直列4気筒DOHC
③4WD

COURSE&DRIVING

コース オンロードから突然オフロードへ 変化に富むコースレイアウト

お待たせしました、ゲームのモードもわかり、マシンの種類も理解できたら、残すは…もちろんプレイヤーが愛車を疾走させるレースコースの紹介だ!! 『マルチレーシング～』では、現実のラリーレースを基本コンセプトにしながら、ゲームらしいアイデアが随所にちりばめられたコースレイアウトになっている。ここでは、どんなところがゲームオリジナルのコースになっているのか、またリアルなコースレイアウトってどんな点なのかを実際に見てみよう。

⇧突然画面に現れるこのマークは一体ナニ？

コースのなかに分岐ルートが存在

現実のラリーコースでは絶対にありえないのが、コース途中のルート分岐。だけど、このゲームではオリジナルの要素としてコースの途中でルートを選択できる。多くの場合、ルート分岐するとオンロードかオフロードに分かれる。どちらのコースを通るかは、プレイヤーの決断にかかっている!!

⇦コースの途中で分岐路が出現した!! さあ、右か左かどちらに進む？

⇦カンガン高速走行できるオンロード

⇦と思ったら、とんでもないヘアピン

⇦右に進んだら路面状況最悪のダート

⇦でもスピードは落ちるけど近道なのだ

路面の状況がコースの途中で変化

ラリーレースというと「ダカールラリー」のように道なき道を走るというイメージが強いけど現実のラリーのほとんどは一般の道路がコースになっている。『マルチレーシング～』でもコースは、一般道が基本…ただし、すべてが舗装された路面ではない。土ボコリを舞い上げるダートやスリッピーな雪面、またヨーロッパによくある石畳など、さまざまな路面状態のコースになっているのだ。

アスファルト

⇦路面がしっかりしていて、一番走りやすい

ダート

⇦タイヤがグリップせずよく滑る ドリフトで攻めろ

雪道

⇦ちょっとしたハンドル操作ですぐにスピンする

石畳

⇦意外としっかりグリップする。でも油断は禁物

臨機応変なテクニックが必要

千差万別のコーナーとアップダウンが迫る!!

一般道がコースになっているといっても、区画整理された平坦でまっすぐな道がコースになっているわけではない。コースはすべて自然の地形に合わせて作られた道路が基本になっているのだ。コーナーをひとつとってみてもS字やヘアピンコーナーなど、千差万別のコーナーが次々と迫ってくるぞ。

急勾配

⇧坂道を登りきった向こう側は一体どうなっているのか？ 走ってみなければ分からない

ヘアピンコーナー

⇧ヘアピンコーナーのマークが出現。コーナーの先が確認できない!! 進入スピードに注意が必要

S字コーナー

⇧左右に細かくハンドルを切って走行する。よく見るとコースが蛇行しているのがわかるよね

ドライビング
路面状況やマシンのタイプでドライビングスタイルを変化させろ

コース状況もさまざま、マシン特性もイロイロとなると、実際のドライビングはどうなるか？　答えは…マシンとコース状況に合わせて、プレイヤーはドライビングを変えていかなければならないということだ。ここでは、コーナーを高速でクリアしていくときに、重要なテクニックとなる2つの走行テクニックを紹介しよう。

ドリフト走行
コーナーを横滑りするラリードライブの基本

ドリフト走行とは、意図的にマシンをスライドさせて、コーナーをクリアしていくテクニック（読者のほとんどは周知の事実だと思うが）。この走法は、特にダートコースのような路面のミュウ（簡単にいえば滑りにくさ）が低い路面で威力を発揮する。ただし、ドリフト中は、マシンが不安定な状態になり、さらにコーナーを横滑りしていくので、マシンの姿勢制御が重要なテクニックとなる。

ドリフト中の姿勢制御が完璧ならば、どんなコーナーでも対処できる

コーナー進入前に軽くブレーキングして意図的にマシンをスライドさせる

ドリフト中はカウンター（進行方向と逆にハンドルをきること）を行い姿勢を制御せよ

コーナーの出口で通常の走行に戻す!!

ライン走行
減速してコーナーを曲がるオンロードの基本

ドリフト走行とは反対に、スライドさせず、コーナーの入口で減速してまるで1本の線のようにコーナーをクリアしていく走法のこと。オンロードでは、ライン走行が基本となるが、マシンによってはドリフト走行のほうが速い場合もあるだろう。ドリフト走行に比べると、簡単にマスターできるので、初心者はこの走法からスタートするのがいいだろう。

ブレーキングで減速してコーナーへ進入!!

コーナーリング中から加速しはじめ、曲がりきったらすばやく最高速にする

ドライバー視点は臨場感満点!!

すべてのプレイモードで、3種類の視点を選ぶことができる。車幅を把握して走りたいならノーマルか後方視点。実際にドライブしている感覚を味わうならドライバー視点ということになる。編集部で実際にプレイしてみた感想は「ドライバー視点が一番!!」。まるで実際にマシンを操縦しているような臨場感を体験できるぞ。

①ノーマル視点

マシンが意外に大きく写り、前が見づらい

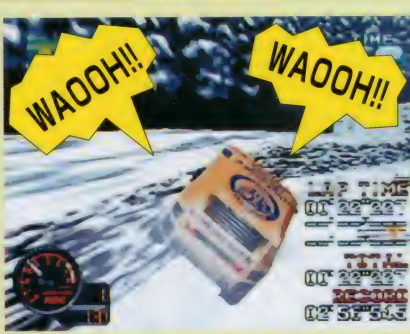
②後方視点

カメラが後ろに下がり前方の視界もかなり良好

③ドライバー視点

思った以上に視野も広めで、迫力を楽しめる

ナビゲーターがコース状況をレクチャー

実際のラリーレースでは、ドライバーだけでなく助手席にナビゲーター（コースの状況をドライバーに伝える人）が乗車して、レースは行われる。このゲームでも走行中に、次のコーナーについて音声（英語）でナビゲーションしてくれるんだ。実際にレースをしているような雰囲気を十分に味わうことができるぞ。

クラッシュでナビゲーターが叫ぶ

英語のヒアリングの勉強にもなる!?

出撃準備完了報告

最新ロムから、任務内容や機体操縦、システム新要素を凝縮報告！

WILD Choppers ワイルドチョッパーズ

完成間近のロムを入手！ 来るべき作戦開始に備えて、戦場で必要となる知識を伝授していく!!

N64	セタ	シューティング
	発売日未定	内部バックアップ（4）
	予価8800円	振動パック対応

作戦開始に備え、任務遂行における3大要素を知れ！

"ワイルドチョッパーズ"に与えられる任務は、主に次の3つである。戦場でもたもたしないようによ～く頭にたたき込んでおけ！

その1 目標物の破壊

ミッションによっては、特定の目標物を破壊することがクリアの条件となる場合がある。目標物は敵のレーダーや兵器工場の施設、輸送部隊などさまざまだ。発見しだい、速やかに破壊せよ！

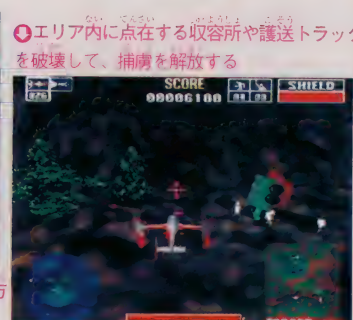
⇧新型爆撃機を運ぶ、敵の大輸送部隊を撃破する任務。敵の攻撃網をくぐりぬけて、大型輸送機を撃墜せよ！

⇧大型で超強力な兵器が、破壊すべきターゲットとなっているミッションも存在する。気を引きしめてかかれ！

その2 敵地にとらわれた味方を救出する！

敵地では味方が捕虜となっている。ミッションクリアに直接関係なくても、彼らを見捨てるわけにはいかない。収容所から解放、ヘリポートのバリケードを破壊しだい、救助ヘリを向かわせるぞ。

無事、救出すべし！

⇦⇧ヘリポートのバリケードを破壊。味方ヘリが急行し、捕虜を救出する

⇩エリア内に点在する収容所や護送トラックを破壊して、捕虜を解放する

その3 ありとあらゆる敵を徹底的に破壊する！

兵器や設備など、あらゆる敵戦力をできる限り破壊せよ。ミッションクリア時に未破壊のものは、次の作戦で導入されるおそれがある。任務を達成するとともに、これらを徹底的に叩きつぶせ！

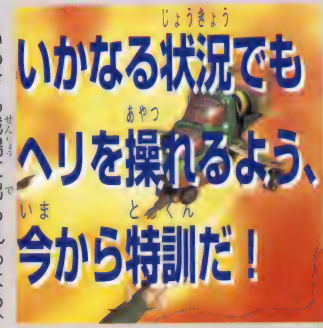
手段は選ばず!!

⇩兵士たちは強力なサイボーグである。容赦は無用だ!!

⇧建造物や設備、補給中の輸送機なども、完全破壊を目指せ！

⇧地上、空中を問わず、出現する敵兵器は可能な限り破壊せよ

いかなる状況でもヘリを操れるよう、今から特訓だ！

いつでも戦場に出られるよう、戦闘ヘリの操縦方法をシミュレートしておけ！　操縦は左手で十字キー、右手で3Dスティックを操作して行う。十字キーで機体を前後左右に移動、3Dスティックで機体の向きを制御するのだ。この2つの操作系を組み合わせれば自在な動作が可能だぞ。また、ヘリの高度は一定に保たれるので、地形障害は自動的に回避できる。

⇧⇨高い山にさしかかっても自動的に回避できる。移動と機体の向きさえ注意すればＯＫ

組み合わせるとこんな動きが可能

地上物に対する集中砲火

⇧⇨前方の敵戦闘ヘリがミサイル発射！　左後方に移動しつつ、右に旋回して攻撃！

⇩敵の動きに合わせて、さらに旋回攻撃を加え、ついに撃墜!!

⇧⇨前方に対空砲を発見！　左旋回で回避行動をとりつつ、接近して攻撃を開始！

⇩機首を下方に傾けたまま旋回し、集中砲火で破壊に成功!!

360度の空間を自在に動ける！

作戦実行に必要な特殊武器の装備と補給物資を教える！

ここでは各ミッションで出撃するための準備や、任務遂行にあたって必要な知識についてレクチャーを行う。初めに覚えておかなければならないのは、各ミッション前に行われる作戦説明だ。まず、果たすべき任務が言いわたされるので、よく聞いておけ。次に作戦画面に移ったら、戦場の地形や敵の主な戦力、破壊すべき目標物のデータを確認するのだ。

任務の説明は一度しか言わないので、集中して細大もらさず聞くよう、心がけろ！

任務が言い渡されると、この作戦画面へ。ここで作戦の内容をしっかりと把握せよ！

8機のヘリごとに武器装備数が異なる

作戦に使用する戦闘ヘリは、8機から選択できる。ヘリにはそれぞれ、スピード、装甲力、バルカン砲の威力、加速性能、旋回能力の5つの能力が、5段階評価で設定されている。さらに、ヘリによって、装備できる特殊武器の種類も、2～5種類と異なっている。8機それぞれが、異なった特徴を持っているので、この中からもっとも自分にあうと思われる機体を選択するのだ。

能力とともに装備数も考慮！

Unit data HARD BULL 戻る
スピード ★★★★★
装甲力 ★★
バルカン ★★
加速性能 ★★★★★
旋回能力 ★★★★★
搭載できる武器は2種類

選択する機体の特徴を十分にチェックしておけ

SELECT PLAYER
UNIT NAME HARD BULL
PILOT Name JOHNNY Age 32
OK
DATA
スピードはダントツに速いが、装甲は弱い。

見た目で選んでもいいが能力の確認を忘れるな

8種類の特殊武器を報償金で購入する

戦闘ヘリは標準装備のバルカン砲以外に、8種類の特殊武器を装備することができる。作戦説明を受けたら、次にこれら特殊武器の装備を整えるのだ。特殊武器はミッションクリア時に支払われる報償金で購入していく。戦場では残り弾数に注意して使用すること！

標準装備のバルカン砲

バルカン砲は威力は小さいが、弾数の制限がないところが利点だ

SELECT WEAPONS

1	AGAM	x 50
2	DUMMY	x 20
3	ROCKET	x100

ホーミングクラスター
ロックした敵をホーミングするクラスターボム。その威力はすさまじい。
SECRET
カーソル移動 ↕1単位 ↔10単位 買う
持ち金 $234900

特殊武器は購入して装備。ミッションクリア時に支払われる報償金が元手となる

ガッチリ稼ぎましょう！

RESULTS

スコア		101000
敵の破壊率	100 %	20000
捕虜救助数	0人 × 10000	0
捕虜消命数	0人 × -10000	0
シールド残量	80 % × 100	8000
武器残量		38000
合計		0
持ち金		$167000

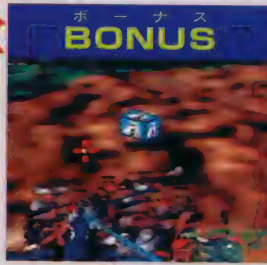
自機を強化・回復できるアイテムが存在する

敵の建造物やコンテナを破壊すると、アイテムが出現することがある。アイテムは全部で4種類あり、自機の強化や回復ができるので、発見しだい回収したい。ただし、アイテムでなく罠が出現することもあるので注意すること。

コンテナを発見したら、すぐさまバルカン砲で攻撃を加え、破壊するのだ

中からアイテムが出現。一定間隔で射出されるので、上空で回収すべし

上空でキャッチ！

トラップ！

敵の罠。バルカンを発射する。あたると機体がダメージを受ける

BONUS

取ると所持金がアップする。特殊武器の購入に役立つだろう

FUEL

徐々に減っていく燃料を、一定の量だけ回復することができる

SHIELD

敵の攻撃で受けたシールドのダメージを一定の量だけ回復できる

POWER UP

バルカン砲の威力をパワーアップできる。3段階まで強化が可能

気になるソフトメーカーの取れたて情報が満載だよ！

ニンテンドウ N64メーカー最新レポート

おなじみマリナちゃんのほか、渋～い麻雀や名作3Dシューティングなど、3本のN64ソフトをお届けするぞ

コミカルアクションの魅力に迫る

ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

N64	6月27日発売予定	アクション
		内部バックアップ（2）
	予価8900円	――
		――
		――

★★★★★★★★★★★★★★★★★ ENIX

エニックス

⬆ねんどろをタテに炎をふせぐ非道なマリナ（笑）

おいおい…

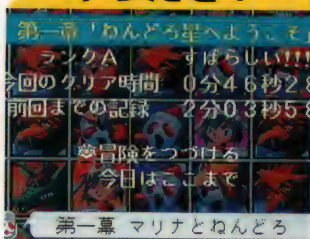
⬆まるで魔女ッコアニメのような変身シーンでにせマリナに変身する、ねんどろのねん子。う～む…

残念ながら発売日が1カ月延びてしまった「ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ」。でも、開発のほうは順調に終了したとのことで、つい先日、できたての完成版ロムが編集部に届いたのだ。さっそくそのマスターロムをもとに、バカノリのギャグやこのゲームならではのアクション「フリフリ」など「ゆけトラ」のあふれんばかりの魅力を検証していくぞ。

謎解きだけじゃない 早く解くのも快感

このゲームは、頭を使ってステージの謎を解き、クリアしていくだけで楽しめる。しかし、それだけではなく、ステージのクリアタイムを競うこともできるのだ。さらに、それ以上に深く楽しめるモノが各ステージに…。

⬆もちろん、じっくり謎を解いていくだけでも楽しい。人それぞれの楽しみかたがあるのだ

やったぜ！

⬆速攻で解いてランクAを獲得！

⬆ステージをクリアするとこんな画面になる。ただ謎を解くだけでは物足りない人はよりスピードアップを目指そう

なんでもつかみたくなっちゃうフリフリ

マリナは走ったり、つかんだりする以外に、モノを振るフリフリというアクションができる。やってみるとこの独特のアクションが実に楽しい。とにかく、持てるものは何でも持って、振ってみたくなっちゃうぞ。

とにかくフリフリ!!

⬅どんな敵でもフリフリフリ！

ヨコに！

⬆もちろんボスキャラだって振れる。それだけでなくフリフリで倒すことも

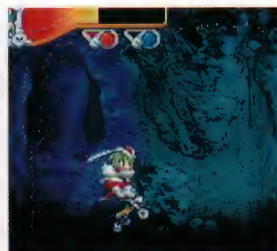
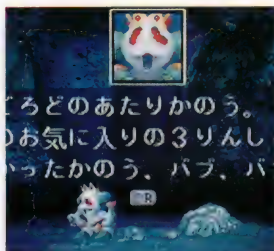
タテに！

⬆とにかく楽しいフリフリ。ねんたまは、下だけでなく、上にも横にも振れる

王様、三輪車など冒険を楽しくするアイテムや仲間達

謎解きやアクション以外に、ユニークなアイテムや、へんてこな敵や仲間として登場するねんどろ達ももちろんこのゲームの大きな魅力の一つ。それらには、ねんどろなのにアイテムみたいに、乗って跳びながら進めるバネンドロやねんどろの王様バブー王、マリナに代わって戦ってくれるちゃっぴぃなどがいるのだ。

マリナをのせて突っ走るねんどろ「ねんねこ」。はっきりいってカワイイ

バネンドロを使えば、ねんとげの上もノーダメージで跳んでいける

王さまも大好きな3りんしゃ

マリナが乗れるアイテムの一つ3りんしゃ。これは、乗ってダッシュで進むと、すきまを飛び越えたり坂道でジャンプしたりできる。また、ゲーム中では赤ちゃんみたいな王様、バブー王の持ち物として登場することもあるのだ。

ダッシュ、ダ～ッシュ!!

小さい頃こういう三輪車の乗りかたしたよね

3りんしゃにのって進むマリナ。こんなロデオのような動きも可能

語尾にいつも「バブ」をつけるバブー王。かなりエライ人らしい

マリナはオレが救うちゃっぴぃ

ゲーム中、マリナがやられて動けなくなるステージがある。そこでは、プレイヤーはねんどろのちゃっぴぃを操作して進むのだ。ちゃっぴぃは、つかみやダッシュができない。しかし、パンチや3段ジャンプなど、マリナに劣らぬ多彩なアクションを使えるのだ。

キコキコキコ…

マリナと違い、常に安全運転のちゃっぴぃ

彼はつかみはできないがパンチで攻撃できる。3発まで連打できるぞ。ん～っ、ナイスレフト！

マリナがやられて、無念の怒りに打ち震えるちゃっぴぃ。彼の正義の心は決して悪を許さないのだ！

7つの競技を競う大運動会

ねんどろたちの運動会に参加できるイベントがあることは以前紹介したよね。ここでは、その運動会について解説するぞ。

運動会は「100M」「200M」「400M」の3つの徒競走に「はばとび」「たまいれ」「しょうがいぶつ」「さんすうでポン」を加えた7種目で行われ、それぞれの種目がミニゲームになっている。チームは赤組、白組の2チームあり、マリナは白組に所属する。半数以上の種目で1等を取れば白組の勝ちで、優勝賞品はなんとさらわれたガンベル博士だ。

ひゃっほう

100Mで勝利。目指すは全種目での優勝だ！

競技の前にねんどろワルビッチがルールを説明してくれるのだ。しっかり聞いておかないと後で痛い目に…

さんすうでポン	しょうがいぶつ競走	たまいれ	はばとび	100、200、400M走
画面上に表示される計算式の答えの数字を、ジャンプして相手より早くつかむと得点になる	コースにある障害物を乗り越えてゴール目指して進む。相手よりも早くゴールした者の勝ちだ	赤い玉を避けて白い玉だけをツボに入れる。制限時間内に赤より白を多く入れられれば勝利	ジャンプでいかに遠くに跳べるかを競う。スライディングジャンプとバーニヤの使い方がカギ	一直線にゴールを目指す、いわゆる徒競走。3種目で違うのは距離だけで、あとはまったく変わらない

完成間近のストーリーモード公開

麻雀放浪記 CLASSIC

N64 | 8月1日発売予定 | 予価8900円 | 麻雀

★★★★★★★★★★★ Imagineer

イマジニア

小説「麻雀放浪記」の青春編がゲームに

イマジニアより最新ソフト情報が届いた。阿佐田哲也の小説「麻雀放浪記」青春編をモチーフにした硬派な麻雀ゲームだ。グラフィックは同名の劇画を描いた井上孝重のイラストが使われているぞ。

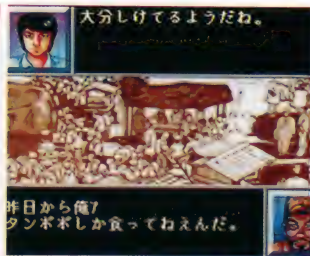
復興は始まったが仕事も何もない時代

この時代の中学を卒業したばかりの主人公
想像もできないほど荒廃していた東京

物語の発端はコレ

戦後間もない東京を舞台に物語は展開する。就職をしたと嘘をついた主人公坊や哲は親に渡す金のことで悩んでいた。そんな時彼に博打を教えた上州虎に出会う。坊や哲はとにかく金を作るため上州虎と一緒に賭博場へと向かう。

ドサ健のおかげで坊や哲は大金を手にする

ドサ健と会い坊や哲の人生は変わる

宿命の出会い

あてもなく歩いていた坊や哲は彼に博打を教えてくれた上州虎に出会う

システムは物語と麻雀の2部構成だ

このゲームは2つの場面構成で進行する。まずは坊や哲が体験する博徒達との出会いなどが描かれた物語場面。次にその博徒達と敵や味方になって麻雀を打つ場面が交互に現れるのだ。

ハメられた!!

ドサ健のせいで血ぃ吐くまで殴られたぁ

物語場面の後すぐに麻雀勝負が始まり1位になれば次の物語場面に進める

皆さん、新客です。
日本の財閥の坊ちゃん方です。
よろしくね。

まず劇画で描かれた物語場面が始まる

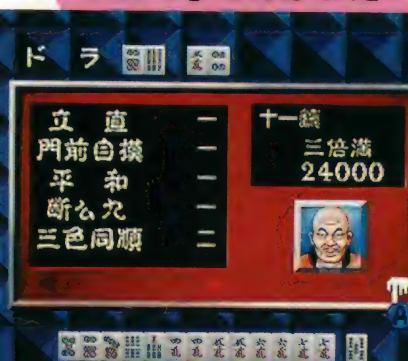
坊や哲以外でもプレイ

原作中に坊や哲が誰かと組んで打ったり、ほかのキャラクタが打つのを見るという場面がある。ゲームがその場面にさしかかるとプレイヤーは坊や哲以外のキャラクタで麻雀を打つことになる。

デカイ手であがった

ドラ

役	翻
立直	一
門前自摸	一
平和	一
断么九	一
三色同順	二

十一翻 三倍満 24000

坊や哲の師匠ともいえる出目徳。師匠として打つのならこれくらいの手で上がりたい

ドサ健となって打つ

物語序盤にドサ健と行くオックスクラブではドサ健で打つ

N64版での独自の要素も判明!

ドゥーム64(仮称)

N64	発売日未定	アクション
		未定
		コントローラパック(未定)
	価格未定	コントローラパック対応
		未定

モンスターの徘徊する基地で単身戦いを挑む

近未来の火星の基地を舞台に、異次元より出現したモンスターを倒しながら、無事に生還するのが目的の3Dアクションゲーム。ゲームはいくつものステージに分かれ、所持している武器を駆使してモンスターを倒しながら、ステージをクリアしていくのだ。

ま、まっ暗だ

ステージによっていろいろなフィールドがあるぞ

透明な敵も登場。いきなり目の前に現れてドキドキなのだ

高速でなめらかな動きと美しい画面で、非常にスリリングな戦いが満喫できる

ステージ上でさまざまな武器が入手可能

最初に主人公が使える武器は拳とガンの2つのみ。だが、基地の探索中にさらに5つの武器を入手することができる。どの武器も一長一短があり弾数の制限もあるので、使い分けが重要となっている。

スーパーショットガンで敵を粉砕。この武器は弾薬がすぐ尽きるのが欠点だ

爆風でもダメージを与えられる。爆風はプレイヤーもダメージを受けてしまうので、近距離では使えない

攻撃ボタンを押している間攻撃できて、しかも強力。拳と同じく接近しないと当たらないのが欠点

トラップが待ち受ける

ゲームには、主人公のさまざまなアクションで突破しなければならない場所や、隠し部屋の中にあるスイッチなど、さまざまなトラップが待ち受けている。つまり、謎解きの要素も含まれており、ただ戦うだけではステージクリアできないようになっているのだ。

これはいったい!?

不気味な物体だが、重要なアイテムか?

地面が下に降りていき、その先に新たな場所が現れたぞ

なにやら壁に三角のスイッチがあるので押してみると…

N64ならではの機能 マップ画面で一発移動が可能になった

パソコン版にあったオートマッピング機能がN64版ではさらに強化! マップ画面を開いたまま主人公を移動することが可能になった。この機能を使えば簡単に好きな場所まで行くことができるぞ。

マップ画面で移動した場所まで来ているぞ。3Dが苦手な人も安心だね

まずはマップ画面を開く。真ん中の三角が主人公の現在位置だ

後は普通に動かせば、動きに合わせてマップがスクロールする

 ※画面はすべて開発中のものです。

エースコック
本官が当たる!当たるーっ!
©フジオプロダクション
本官、当たる。
イカる!
本官さんキーホルダー
50000名様にプレゼント
「当たり」のかやく袋が出たらもらえるぞ!
●当たりの応募方法：かやくの袋についている「当たり」マークを1枚切り取り、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号・性別を明記のうえ封書にてご応募ください。 ※応募方法をまちがえた場合又は郵便料金不足の場合は無効とさせていただきます。
●宛先：〒530-91 大阪中央郵便局私書箱989号 「エースコック 大盛りいか焼そば 本官さんプレゼント」係
●応募締切：平成9年11月30日(日)当日消印有効
お問い合わせはキャンペーン事務局 TEL0797-34-5935まで
大盛りいか焼そば
Ca

連載攻略 第2回

超保存版

時空戦士テュロック

完ペキなマップでプレイ法を伝授 より深い冒険へキミをみちびく!!

発売日は目前!! ゲーム中盤における謎解きや、隠し通路、プレイのテクニックを、マップガイドで完全攻略していく!!

N64	アクレイムジャパン	アクション
	5月30日発売予定	コントローラーパック(7)
	予価7800円	コントローラーパック対応

冒険を進めるための注目ポイントをワールド3、4のマップで解説!!

連載2回目はワールド3と4を攻略。プレイをするうえで注意するべき点をいくつか挙げ、各ワールドの完全なマップをたどりながら解説していく! 時空石やクロノピースといった重要アイテムを始めとして、武器や回復アイテムの位置などを、マップ上にバッチリとのせてあるぞ。

今回の攻略範囲は中盤の2ワールド

今回はワールド3“古代都市”とワールド4“遺跡”の、ゲームの中盤にさしかかる2ワールドが舞台。出現する敵はより強力に、マップはより複雑になり、ひとすじなわではいかなくなっている。

遺跡 / 古代都市

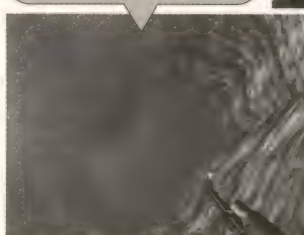
⬆前回のワールド1、2に比べると、難易度はグッと高いものになってきた

4つのポイントに注目して冒険する

冒険を進めるうえで、とくに注目するポイントを4つ挙げた。それぞれの見出しの下のマークが付いているところは、そのポイントに注意しながらプレイすれば、冒険をよりスムーズに運べるぞ。

細かな探索 LOOK

注目ポイントその1。「ロストランド」には謎や仕掛けがたくさんちりばめられている。それを見つけ、乗り越えていくためには、すみずみまで探索することが必要不可欠なのだ。武器やアイテムの発見にもつながる重要ポイント!!

水中やガケ下!

⬅➡「テュロック」をプレイするのなら、こういう場所は、必ず調べるようにしなくちゃダメ!!

アクションテク ACT

注目ポイントその2。細い道での探索や、ジャンプをして進む渓谷など、キャラの操作が重要になる場所がたくさんある。中でも、「ナナメジャンプ」は重要だ。

ナナメジャンプ

⬆幅の広いすき間もなんなく渡れるのがナナメジャンプ!! でも、ナナメに走りながらジャンプするので、慣れが必要

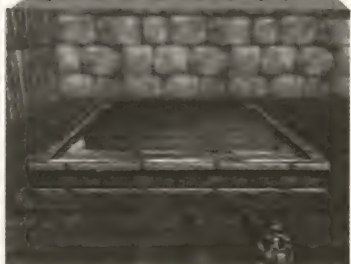
バトルテク BAT

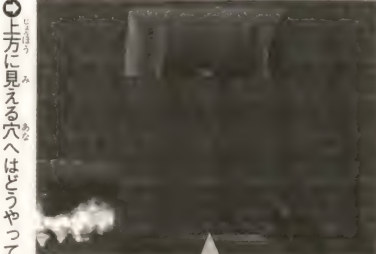
注目ポイントその3。避けては通れない戦闘の数々。敵や地形に合わせて戦って、受けるダメージを最小限に押さえれば、生存確率はグーンとアップするのだ。

物カゲを利用した戦い方!

⬆敵が動かずに狙い撃ちしてくる場合、物カゲに隠れてしまえば、敵の攻撃は当たらない!! この戦法は役に立つうえに、比較的簡単だ

いろいろ試す TRY

注目ポイントその4。どんなときもチャレンジ精神を忘れずに、いろいろ試してみよう。意外なプレイ方法がわかったり、先に進むための仕掛けが解明できたりと、冒険がさらに楽しくなるはず。

⬅➡上の写真の廃墟は登ることができる。左はスイッチ。あらゆるものに好奇心を向けろ

気になるものにタッチ!

➡上方に見える穴へはどうやって行く?

頭を使うこともある!

入手アイテムをマップ上で確認

冒険中に手に入るアイテムは、どれも役立つものばかり。入手できる主なアイテムは、マップ上に記号で記しておいたので、キミの冒険に役立ててほしい。

重要アイテム

クロノゲートを開く「時空石」や、最強武器の部品「クロノピース」などは、ゲームをクリアするのに必要不可欠なアイテムだ。

武器

だんだんと激しくなってくる敵の攻撃に対抗するためには、より強力な武器を手に入れなければならない。強い武器の入手が、戦闘の勝敗を大きく左右するのだ。

補助アイテム

冒険中に受けるダメージを防いでくれる「テックアーマー」、持てる弾数の制限を増やしてくれる「リュック」、一定時間ほぼ無敵になれる「時空盾」の3種類があり、冒険をサポートしてくれる。

回復アイテム

ライフ回復の唯一の手段。ライフ+25、フルライフ、ボーナスライフの3種類をマップにのせた。

⬆とくに、テュロックのライフの上限を上げてくれるボーナスライフは、数が少ないので貴重だ。必ず手に入れよう!!

冒険を進めるのに役に立つ記号表記

プレイヤーは広大で複雑なマップを冒険していかなくてはならないので、ワールド内のさまざまな施設や、マップのつながりなどを記号でわかりやすく表示した。

複雑なワープ移動

ワールドに点在するワープポイントは、相互に行き来可能なもの、一方通行で戻れなくなるものの2種類がある。それらは、マップ上にある記号で確認できるぞ。

セーブポイント

冒険の記録を残すことのできる場所。死んでしまってから、泣きをみないために、こまめなセーブが大事。

⬅記録はこまめに

クロノポイント

このクロノポイントを通過しておけば、死んでしまっても、最後に通過したクロノポイントから冒険を再開できるぞ。これを利用すれば、ワールドの最初からやりなおさなくても済むので、見つけたら必ず通過しておこう。

⬅見つけたら、とりあえず通過せよ

クロノゲート

ワールドの出入口で、対応する3つの時空石を使うことで開けることができる。各ワールドのゴール地点となるので、探索を済ませたらここを目指そう。

⬅すべてのワールドに必ず存在する

記号ご案内

●重要アイテム●
- 時……時空石
- Cピース……クロノピース

●武器●
- M……オートマグナム
- SG……ショットガン
- AS……オートショットガン
- AR……アサルトライフル
- GT……ガトリング
- GR……グレネードランチャー

●補助アイテム●
- 盾……時空盾
- T……テックアーマー
- R……リュック

●回復アイテム●
- +25……ライフ+25
- +F……フルライフ
- +B……ボーナスライフ

●その他●
- Ⓢ……セーブポイント
- ㋐～㋞…マップ上のつながりを示す合番 ※見方は下を参照

つながっているマップのブロック
マップAの㋐
同じ記号の場所へつながる

へ（より）片道ワープとあるものは一方通行で戻れない
- クロノポイントを通過すると、そこから復活できるようになる
- クロノゲートはゴール地点

古代都市
複雑な経路をへてボスのもとへ行く

密林や秘境などの序盤ワールドとはうって変わって、石畳に人工的な建物が立ち並ぶ、古代都市が舞台になる。ワープによって、複雑に入り組んだマップを移動しながら冒険していくのだ。出現する敵もガラッと変わり、ガイコツのような敵が激しく襲ってくる。また、ワールドの最後には、初のボス、キャラ戦が控えているぞ。

LOOK 浅瀬の奥には狭い通路が!!

上へ行く階段の手前に、小さな池があって、そこをくまなく調査していくと、水路を見つけることができる。そこはとても狭いのだが、泳いでいくことができるぞ。水路を進んでいくと小さめの部屋があり、リュックを手に入れることができる。

⬇⬅水路の先の小部屋にあるのはリュック。持てる弾数を増やすすぐれもの！

水路をGO！

TRY 水中をおよいでみたら上へ続く階段を発見

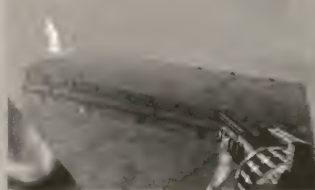
マップAのアの地点の池を、奥へ奥へと泳いでいくと、上の階層へ続いている階段を発見できる。階段の手前で、行く手を阻んでくるグンソウを倒して、階段を駆け上がれ。

➡水の中から浮上!!

⬆敵を蹴散らし、さらに上へ！

TRY 建物の中からワープしたら屋根の上に行けてしまった

建物の中に、ワープポイントがあり、ワープすると屋根の上に上がれる。そして、屋根づたいに左側の高台に渡ると、その先で、時空石を入手できる。

↑建物の屋根に降り立って移動せよ

ACT なにげなく立っているヤシの木に登れる!!

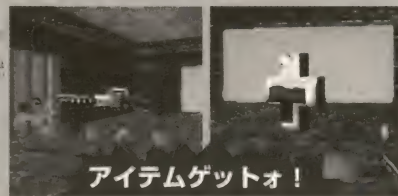
マップAのいちばん奥に立っている、大きな建物の入口の上には時空盾がある。これは、そばにある木に登ることで、取りにいくことができるぞ。

↑木の上から建物の上へ!!

BAT 腕から炎を吹きあげるビーストが守るものは!?

ここの2つの建物にあるアイテムは、壁がジャマをしていて取ることができない。この壁を開けるためには、建物の脇のビーストを倒さなくてはならないのだ。このビーストは腕に付けた武器から炎を撃ってくるので気をつけてかかれ。

↑腕につけたプロテクターのような武器から炎を発射してくる

↑手に入るのはライフ＋25とオートショットガン

ACT まるで忍者!? 屋根跳び移り

上の階層の②の位置からジャンプして、建物の屋根に行き、屋根を跳び移りながら、アイテムを回収するのだ。

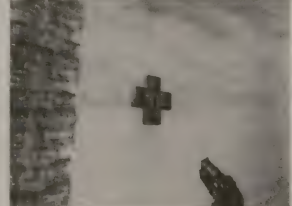
↓屋根の上をジャンプにつぐジャンプで跳び渡っていくのだ!

↑下から見ると、2階があるのがわかる。屋根の上には上の階層から!

MAP A

ACT ナナメジャンプで飛距離がアップ

普通のジャンプより長い距離を跳ぶことができるナナメジャンプで、マップの①のところからスタート直後に見える柱に跳び移れる。ただし、柱に乗るとひとつ先の柱に敵が降ってくるので、敵が落ちてきたら、前方の柱の上あたりに照準を合わせて、すぐに倒してしまおう。勝てば貴重なアイテムが手に入る!!

↓敵を倒して進んでいけば、貴重なアイテムを発見することができる

↑ただでさえ、狭い石柱の上で、2対1のバトルが展開されるのだ

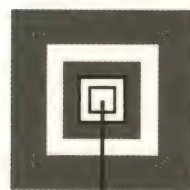
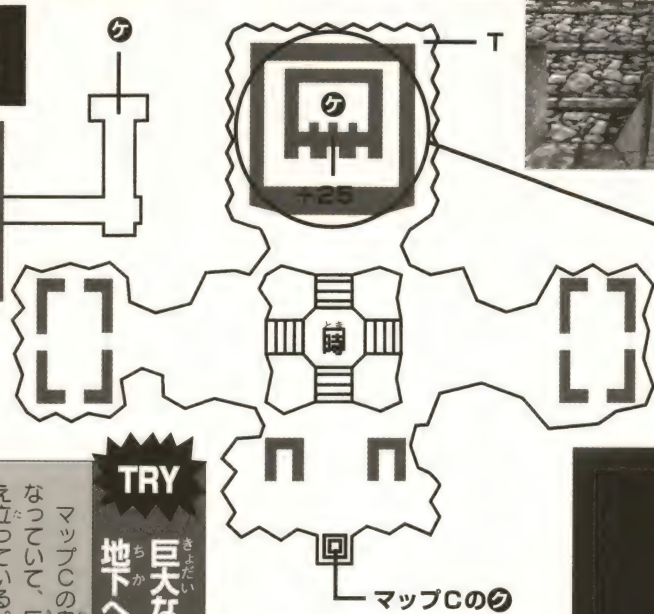
↓実際はナナメを向きながらジャンプするので、はじめは失敗が多い

LOOK 上から下まで何かある建物

まずは階段を上がり、ライフ＋25を入手してライフを回復しておこう。そして、階段を降りて、待ち受けている2体のビーストを倒して扉を開ける。さらに下りると、虫のような敵がいるが、ムシして進み、最下層のワープポイントを目指せ。

⬆ひときわ大きな建物がある

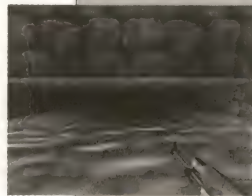
⬇建物の地下深くに潜っていくと、こんな石像が並ぶ場所へ

⬆地下でビーストを相手に戦わなくてはならないので、このライフ＋25を取って、ライフを回復しておこう

TRY 巨大な石板は地下への階段

マップCの奥は行き止まりになっていて、巨大な石板がそびえ立っている。とりあえず、まわりの建物を探索していくと、グンソウの守っているスイッチがあるので、踏んでみよう。すると、石板が動きだし、地下へ続く階段ができあがるのだ。

⬆この石板が地面に潜っていって、奥へ続く階段になるのだ

LOOK 横穴がポッカリ

水が溜まっている部屋を調べると、水路が見つかるぞ。そこを進むとさらに部屋があり、また水路が!!

⬆奥に進んでいって、さらに見つかる横穴だ!!

TRY 閉ざされた扉の開け方

建物の入り口中央の扉が閉まっていて中に入れない。そんなときは、建物をきちんと調べてみよう!! きっと扉を開けるスイッチが見つかるはずだ。

⬆敵を倒して、スイッチ踏んで、テックアーマーを入手

TRY 地下からしか入れない場所

この建物の扉は、外からは絶対に開かない。ここは頭を切り替えて、ほかの場所へ行ってしまおう。ここに入るには、上に書いてある横穴から行くのだ。

⬆外からは入れない建物は地下から侵入できる

ACT つぎつぎ上がる柱

柱を動かすスイッチを踏みながら、せり上がってくる柱をつぎつぎと跳んでいく。踏み外すと、やり直しだ。

足もとをしっかり確認しながら、ジャンプ！

BAT ゲリラみたいに戦ってみちゃう

底に水が溜っている堀の両わきには、敵が待ち受けている。気づかれないよう、水中を移動し、敵の近くで飛び出して、一気にかたをつけろ。

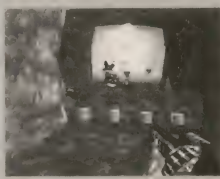
奇襲作戦開始!! 堀のわきにいる敵に水中から接近せよ！

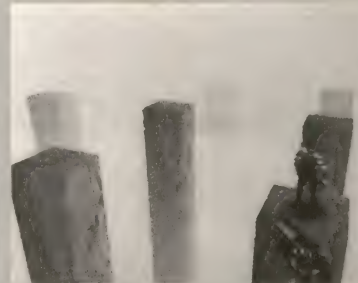
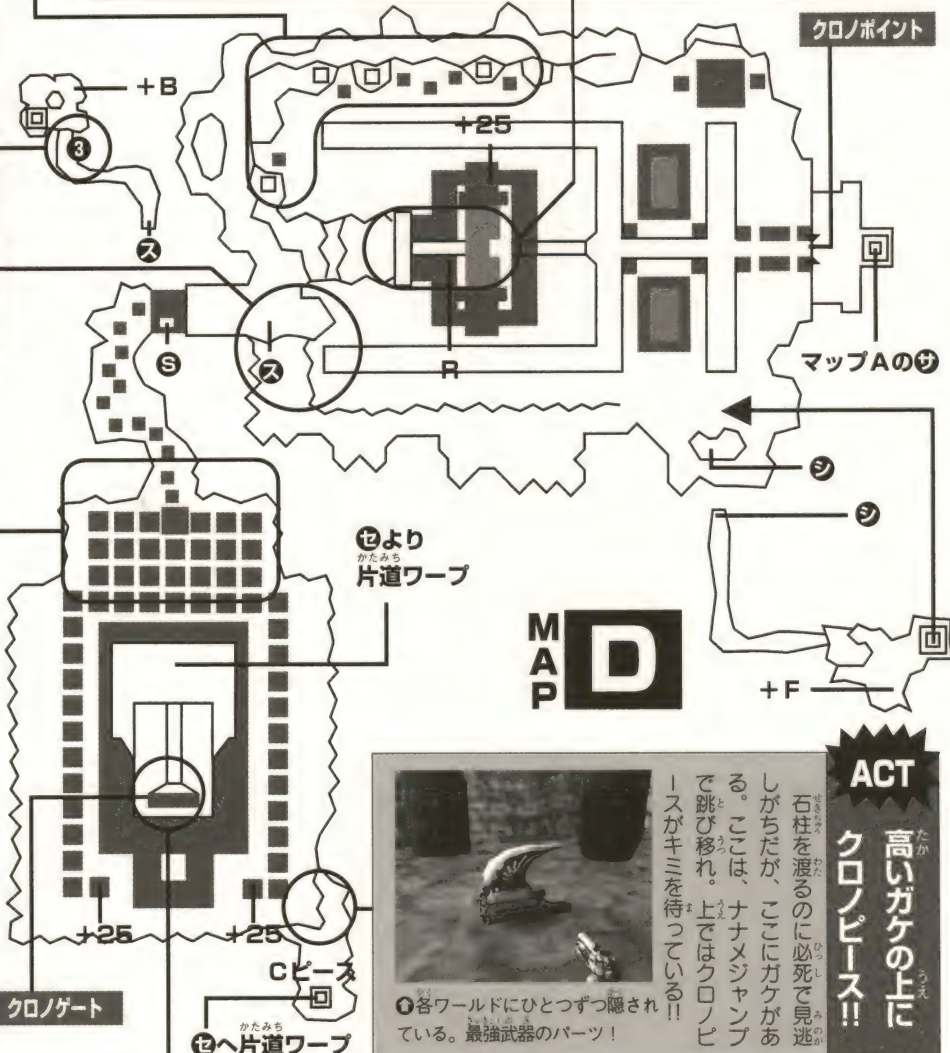
TRY スイッチを踏むと…洞くつの扉が開いた

マップDの㋜の場所からいける、洞くつ内の③の扉は、洞くつの上にあるスイッチを踏めば開けることができるのだ。

スイッチを踏まないとここは閉じているぞ

MAP D

+B　③　ス　+25　クロノポイント　マップAのサ　S　ス　R　シ　シ　セより片道ワープ　+F　+25　+25　Cピース　クロノゲート　セへ片道ワープ

ACT 無数の石柱に思わずヒヤリ

たくさんの石柱をうまくジャンプしなくてはならない、プレイヤーの操作テクニックが問われるところ。また、特定の石柱にのると空から敵が現れる。足場が狭く、敵の攻撃を避けるスペースがないので、連射系の武器で先制攻撃をしかけろ!!

足場が悪いだけならまだしも、敵もいるの!?

ACT 高いガケの上にクロノピース!!

石柱を渡るのに必死で見逃しがちだが、ここにガケがある。ここは、ナナメジャンプで跳び移れ。上ではクロノピースがキミを待っている!!

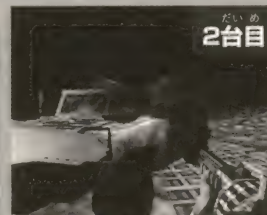
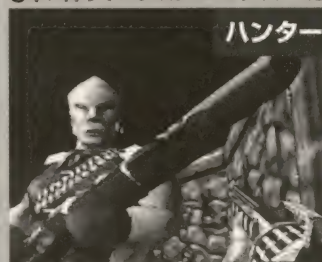
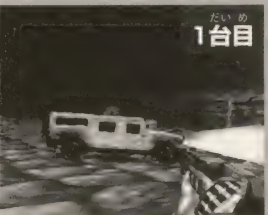
各ワールドにひとつずつ隠されている。最強武器のパーツ！

BAT 初のボスキャラハンター登場

ワールド3のクロノゲートに入ると、ボスステージにワープし、ジープ2台とハンターとの3連戦が始まる。

ジープ…つねにジープの横側から、爆発系の武器で攻撃。

ハンター…接近戦は危険。相手の攻撃を横移動でかわしながら、連射系の武器で対抗。ハンターを倒すと、時空石とパルスライフルが手に入る。

手に持っているのはパルスライフルだ

まさか、車と戦うことになるなんて…、しかも2台。けっして正面から戦ってはいけません！ 横から攻撃しましょう、横から！

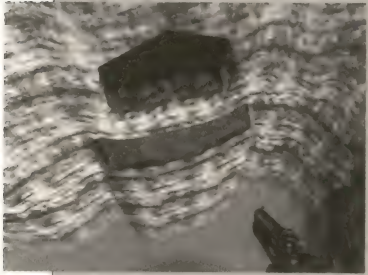
ワールド4

遺跡

頭を使わないと先へは進めない

ワールド4は、草木が生える自然の中をめぐる前半部と、遺跡の中を冒険していく後半部に大きく分けられる。このワールドから、かなり難解な仕掛けが出てくるようになり、ただスイッチを踏めば先に進める、という具合にはいかなくなってくる。アイテムや隠し通路の探索、敵との戦闘はもちろんのこと、頭を使って謎解きをしていくということが重要なポイントになってくるのだ。

ACT スリリングなガケ下ダイブ

マップBはとても狭い足場ばかりなので、ジャンプの着地点が少しでもズレると、谷底へまっさかさまに落ちてしまう。この、横穴のある足場もかなり狭いので、足もとを再度確認!!

落下地点をあやまると、登ってはこれぬ谷の底。ハラハラドキドキ…

LOOK すでにおなじみ!? 水中にある洞くつ

クロノゲートの裏側は、はじめに水中を探索することになる。水中には、1カ所だけ、深いところがあり、洞くつにつながっているぞ。水中ではナイフしか使えないので、敵との戦闘はできるだけ避けよう。

しつこさナンバー1の敵がコイツ!!

LOOK 後ろの方に通路があった

スタートしてすぐ前方に進むのではなく、最初にクロノゲートの裏側に回って、そちらを先に探索しよう。

前方は橋、後方は滝だ

後ろ　前

マップBのア

時

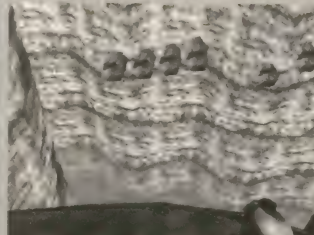
マップBのイ

スタート

マップCのカ

MAP A

ACT ナナメジャンプでないとたどり着けない

上から飛び降りてアイテムを入手したのはいいが、向かいにある足場へは、普通にジャンプしても届かないのだ。ナナメジャンプをうまく使って、狭い足場へ見事に着地しなければならないぞ。

さあ、ナナメを向いて跳んでみよう!

TRY ガケをめぐりアイテム入手

ここのガケを登って、上から飛び降りないと取れないアイテムを回収していく。降りてはまた登りと、行き来するのだ。

アイテムを集めにガケの上へ

最初の獲物はリュック、そして武器を取りにダイブ!!

登っては跳び
登っては跳び

ウ

マップAのア

ウへ片道ワープ

クロノポイント

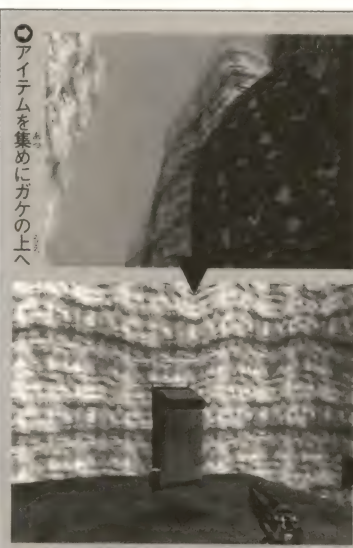
GR

R

MAP B

マップAのイ

+25

TRY 当たるまで何度でも!!

ここには、ワープポイントが全部で8つある。その中で、59ページのマップFのソに進めるのはたったの1つ。残りの7つは、矢印の地点（危険な溶岩池!!）に飛ばされてしまう。正解を探せ!!

当たるも八卦、当たらぬも八卦!

LOOK 宙に浮く透明道路

建物の上からは、マップに記してあるような形の、透明の道路がかかっているぞ。その道路にいったんのれば、おぼろげに輝きだすので、その光をたよりにして慎重に歩いていくのだ。

足もとに地面がないのがわかる?

ACT 3度の手間をかけ、急いで立ちまわる

柱の上のアイテムを取るには、スイッチを踏んで柱を伸ばし、ケ1〜ケ3に対応した場所からワープし、ジャンプで柱の上に行かなくてはならない。

まずはスイッチを踏んで、柱を伸ばす!

大いそがし

ワープ地点へ向けてダッシュでGOGO!

そして、柱が沈まないうちに登るのだ!!

BAT 動きだす6体の石像でも同士討ちしてる!?

この場所に入ると、6体の石像が動きだし、こちらを襲ってくるが、遠くで身を潜めていれば、勝手に潰し合ってくれる。そして、残った1体を倒せば、楽に先へ進める。

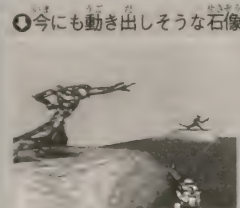
キラーアントVSホーリーロード!! 勝者は?

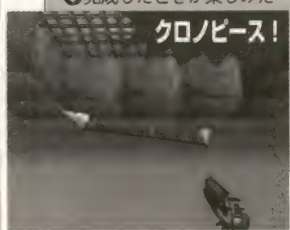
MAP C

マップFのソへ片道ワープ
ケ1
S
AR
GR
ケ3
ケ3 ケ2 ケ1
GT T +B
+25
ケ2
マップDのク
マップFのシ
Cピース
C
+25
マップAのカ
マップEとFのサより片道ワープ
クロノゲート
マップEのキへ片道ワープ

BAT 最強武器のパーツを石像が守っている

坂道のてっぺんからジャンプしたところで、クロノピースが見つかる。取ろうとすると4体の石像が動きだすが、かまわずにクロノピースを持って逃げてしまおう!!

今にも動き出しそうな石像

完成したときが楽しみだ

クロノピース!

BAT
時空石を守る凶悪なワナと敵

十字架の形をした通路の中心に時空石が置いてあるが、天井からは、岩石の振り子が行く手をジャマするうえに、敵が遠くから狙撃してくる。岩石に当たると弾き飛ばされて下に落ちてしまうので、まずはジャマな敵を狙撃して倒してから、岩石を避けて、慎重に時空石を取りにいこう。

⬇揺れ動く岩石は、1発でテュロックをあの世に送ってくれる

⬆時空石の前でガードをかためている。戦いは避けられない！

TRY
復活の場所が確保できる!!

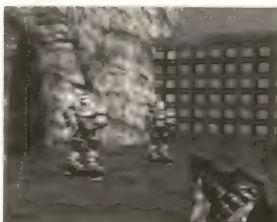
マップDは、リザードや虫のような敵が一斉に襲いかかってくる狭い通路や、敵やワナが待ち受けている建物、など危険の多い地帯だ。ここのクロノゲートを通っておけば、万が一、不幸な事態になっても何度でもやり直せる。

⬆敵にやられる前に、とにかく、クロノポイントを通り抜けておこう

BAT
またもや!? 番人ビースト

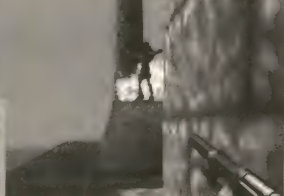
奥の建物への扉を守っているのは、またもやビースト。横移動で炎を避けながら、手前で拾えるパワーアローを5発ぶち込んでやれ!!

BAT
2人の敵の波状攻撃!!

マップDの最初はちょっとした迷路。迷うほど複雑ではないが、問題なのは、この迷路の出口にいる2人の敵だ。物カゲを利用して倒していけ!!

⬆2人して武器を撃ちまくってくる

BAT
強力な魔法!! ホーリーロード

扉を守るホーリーロードとの2連戦。ヤツの魔法はダメージ大なので、柱のカゲに隠れながら、狙い撃つのだ。

⬇敵の頭上に火の弾が現れ、こちらに向かって飛ばしてくる。ダメージはデカい

横移動がポイント!

⬅⬆魔法を撃ってきたら、すかさず物カゲに隠れ、スキを見て狙い撃つ。繰り返せば楽勝!!

ACT ワールド4最大の難所である段差のある石柱をどう渡る？

このワールドの最後を飾る場所。ここは、57ページのマップCからワープしてきたところの上方だ。無数の石柱は正しい順でジャンプしないと行き詰まってしまうので、マップの矢印を参考に!!

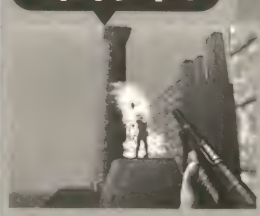
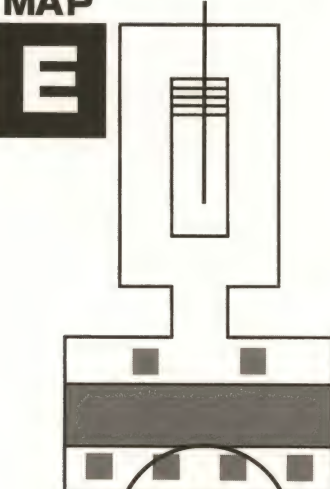
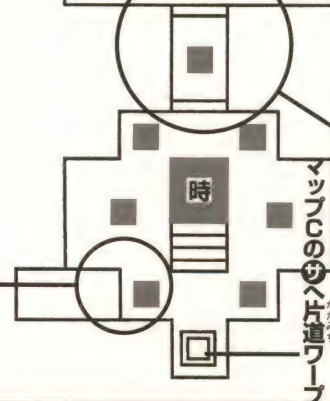
タテにのびる石柱の広間

上

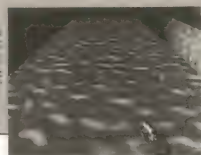
下

➡長い吹き抜けになっていて、石柱がその空間に立ち並んでいる

➡マップ機能で石柱は表示されない

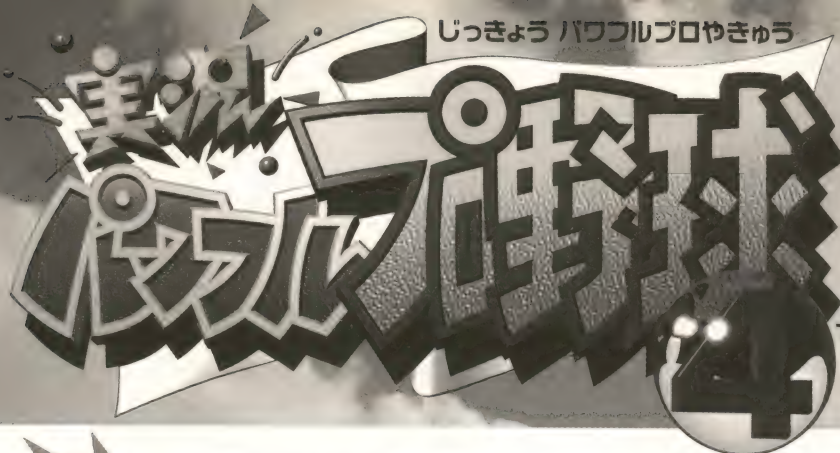
➡跳び移れる高さかどうか見極めろ

TRY 空中にのびる水柱を泳ぐ!?

なんと、不思議なことに、ここには水の柱がくずれることなく、空中にまっすぐ伸びている。この水柱からはみださないよう気をつけて、上へ向かって泳いでいこう。うまく、一番上にたどり着いたら、足場へジャンプ!!

➡柱自体が、すべて水で構成されている

TRY 順序よく踏まねば

4つある石は、それぞれ角にあるスイッチでせり上げると、階段になるが、すぐもとに戻ってしまう。ここはマップ上の①～④の順でスイッチを踏めばOKだぞ!!

TRY ぶつかってからわかる隠し通路

どんなに目を凝らして調べてみても、ただの壁にしか見えないが、その壁の向こう側に隠し通路があるという場所が、ワールド4にはいくつかあるのだ。それを探し当て、壁を通過する方法はただひとつ、壁に向かってぶつかるということだけだ!! 隠し通路の奥には、貴重なアイテムが眠っているぞ。

カベぬけ!!

➡壁にぶつかると画面が一瞬見えなくなり隠し通路に出る

LOOK 上を向いたらアイテム発見

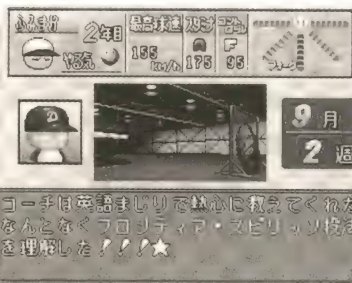
部屋の上空にひっそりとボーナスライフが浮いている。まわりにある、銅像をジャンプで登っていけば手に入る。

⬆ライフの上限を上げてくれる、とっても貴重なもの

サクセスモード完全攻略

内本コーチと矢部くんのサクセス講義

強い選手の作り方を育成コーチの内本コーチと現役二軍選手の矢部さんがわかりやすく説明してくれるぞ！

N64	コナミ	野球
	発売中	――
	8900円	コントローラーパック（1）
		コントローラーパック対応
		――

野手・投手共通
ゲームを始める前に知っておくべきデータを大紹介

矢部（以下矢） コーチィ！ みんながハマっているサクセスモードで、強い選手を作るにはどうしたらいいんでやんす？

育成コーチ（以下コ） うむ、今回はファミマガ読者のために、ワシがみっちり教えてやろう。

矢 これでおいらも強い選手になれるでやんすね!?

コ いくら強い選手になっても、監督やコーチの評価をコントロールしないとクビになってしまうのだ。何事も能力値だけ上げていては駄目だということだな。

矢 どうしたらいいでやんすか？

コ 下で説明する評価と、次のページからの野手編、投手編の攻略を読めばバッチリなのだ。

特殊能力をマスター

特殊能力もたくさんマスターするでやんす

評価をチェックして昇格の時期を調節

コ 強い選手を作るには、一軍昇格の時期を調節する必要がある。

矢 たくさん練習したほうが強い選手ができるでやんすからね。

コ そうだな。左の表と下の表を見て、監督の評価を調節する。評価を上げたいときは、試合で活躍するか走り込みをする。逆に下げたいときは、試合でワザとミスをすればよいのだ。

みんなのセリフを見て、自分がどれだけの評価を得ているかチェックするでやんす

一軍昇格

時期

毎年、4～9月の試合に出場後。もしくは3年めの契約更改時。

条件

1年め…監督の評価が160以上。
2年め…監督の評価が160以上。
3年め…4～9月は監督の評価が160以上、12月は190以上。

契約更改

時期

毎年、12月の1週め

条件

1年め…花田コーチ以外のコーチの評価の平均が100以上。
2年め…監督の評価が80以上。
3年め…監督の評価が190以上。

守備・変化球コーチの評価

評価値	メッセージ	評価値	メッセージ
0～15	考えたくもな～	～143	もっともっと～
～47	何か勘違いし～	～172	いい選手にな～
～70	気に入らない～	～207	がんばってる～
～111	もっと人の言～	～247	いいねぇ。実～
～124	基本的なこと～	～255	チームの未来～

打撃・速球コーチの評価

評価値	メッセージ	評価値	メッセージ
0～15	どうしようも～	～143	もう少しガン～
～47	…ダメデース。	～172	これからのト～
～70	いい選手には～	～207	これからが楽～
～111	日本の野球し～	～247	フフ、アメリ～
～124	ミーのいうこ～	～255	大リーグで通～

監督の評価

評価値	メッセージ	評価値	メッセージ
0～15	よく知らんが～	～143	がんばってい～
～47	～だったかな？	～172	かなりイイも～
～70	目立たんね…。	～207	彼には非常に～
～111	もっとアピー～	～247	すぐにでもー～
～124	そこそこやる～	～255	彼は素晴らし～

チームメイトの評価

評価値	メッセージ	評価値	メッセージ
0～15	最ッ低の野郎～	～143	あぁ、アイツ～
～47	キッタネェ野～	～172	割といいやつ～
～70	ヤツのことは～	～207	仕事じゃライ～
～111	あんまり付き～	～247	いいヤツだよ。
～124	ほんとはイイ～	～255	最高にいいヤ～

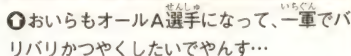
育成コーチの評価

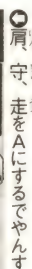
評価値	メッセージ	評価値	メッセージ
0～15	話にならんよ～	～143	まだまだこれ～
～47	見込みないな～	～172	がんばってほ～
～70	まったくワシ～	～207	なかなかよく～
～111	彼ねぇ、ちょ～	～247	ワシの言うこ～
～124	うーん。何を～	～255	彼はいい選手～

コンディショニングコーチの評価

評価値	メッセージ	評価値	メッセージ
0～15	ノーコメント～	～143	ケガをさせな～
～47	うーん…。	～172	いい選手にな～
～70	彼には彼の考～	～207	プロ意識のあ～
～111	よくわかりま～	～247	いい選手です～
～124	もっと僕の言～	～255	彼にはケガな～

究極の野手編

能力値オールAの野手の作り方をついに伝授

矢 コーチ、コーチィ！ いきなりオールA選手の作り方を教えてくれるでやんすか!?

コ もちろんだ、ワシはサービス満点だからな。まずは初期能力値だが、キャラメイク時にどんな数値がでてもオールAの選手を作ることができる。まあ、できれば最初から高いほうがいいな。こればっかりは、出るまでプレイしてくれとしか言えないが…。

打撃練習は設定を十字キーにしておくと打ちやすいでやんすよ

おいらもオールA選手になって、一軍でバリバリかつやくしたいでやんす…

1年め 花田コーチの評価とノックに重点をおく

コ ゲームが始まったらまず、4週連続で打撃練習をしろ。ここで経験値を稼ぐのだ。そして、この経験値を、肩力、守備力の上昇に使うのだ。1年めはパワーとミートカーソルは無視してもいい。

矢 次は花田コーチの評価を上昇させるでやんすね。

コ そうだ。故障率をできるだけ下げておきたいからな。筋トレでも評価は上昇するぞ。その後はノックを中心に走力、肩力、守備力をオールAにする。少しなら2年めに食い込んでもかまわないぞ。

ノックをすると、敏捷と技術が上昇するので守備力と走力を上げるでやんす

オールAにせよ！

パワーとミートカーソル以外を

肩、守、走をAにするでやんす

2年め 監督の評価とパワーを稼げ

矢 コーチ、コーチィ！ 監督の評価を上げないと、契約更改でクビになってしまうでやんすよね。

コ 走り込みで評価を上げて、経験値でパワーを上げれば一石二鳥だ。だが、上げすぎると一軍に昇格してしまうので、60ページの表を参考にして、評価をコントロールすることが大切だ。

矢 ミートカーソルはティーバッティングを15回やると、大きくなるので利用するでやんす。

コ 矢部もサービス満点だな。

監督の評価は試合での活躍で調節するでやんす

3年め オールAからさらに能力を上昇させろ

矢 コーチ、コーチィ！ 3年めで能力値がオールAになったらどうするでやんすか?

コ できれば能力値を最高まで上昇させたい。だが、契約更改で昇格できなければもともこもない。

矢 監督の評価が低い場合は走り込みしないといけないでやんす。6月くらいから走り込めばバッチリでやんすよ。

出張!? 全国のコーチによるサクセス自慢の館

矢 コーチィ！ サクセス自慢の館では、たくさんのオールA選手が送られてきてるでやんすよ！

コ 特別に一挙公開するぞ。

矢 さらに今回はドラフト1位選手を2人発表するでやんす。

コ まずは、唯一サヨナラ男の特殊能力を持つ選手だ。

●浦飯…福岡県／乙丸裕サン

本人のコメント「パワー、ミートカーソルをAにしてバッティングを重視した。最後には逆境○、サヨナラ男もついた。」

パスワード…やみしこへまだどらせすずそんちはだねげぬみかまよむぐするわみだでかかぎかぜ

やはりポイントはサヨナラ男でやんすね。おいらも欲しいでやんす

コ 今回はもう1人いる。特殊能力を12個も所有しているのだ。

●桂五…岡山県／長安桂一サン

本人のコメント「キャッチャー◎やブロック○があり、ピッチャーを助けることができる。」

パスワード…つざぢみれまだかはかのとせまりねめみぜちやるめちざみぜおがみがべきぐでかま

あとは広角打法が欲しかったでやんすね。イベントで覚えるでやんす

オールA選手一挙公開

矢 コーチ、他にもたくさんのオールA選手が…。どうします?

コ せっかくだから、いくつかの名前とパスワードを公開するぞ。ワシのありがたいコメントもな。

矢 ありがたいでやんす…!?

●みのる…栃木県／梅澤真サン

パスワード…ほあもられまちべらみやがだよざぎこゆかだみかまはのふぞぜちじはちかまぎかぜ

コ たくさん応募してくれたようだな。担当者も喜んでおったぞ。特殊能力がもっとほしかったな。

●位位…兵庫県／村上佑介サン

パスワード…えまにられまひゆはのはとわかだほちまてまみだまゆぬいびるあじしざよちかぜ

コ 名前はイマイチだが、能力値はピカイチの選手だ。たくさん送ってくれてありがとう。

●ルイ…宮崎県／木下壘サン

パスワード…けえみこへまじじはだずがだえゆかあみかどみだざよぬざびちげざるつじよぐかぜ

コ 13歳ながら見事、オールA。矢部よ、おまえもオールAにしてもらったらどうだ?

●三宅…岡山県／浅野弘之サン

パスワード…むあなこへまかきらせるてんてげよみみざよははちひぐびしげじまぞかまみかぜ

コ 今度は、特殊能力の多い選手を作ってみてはどうかな?

●まめたろう…奈良県／幸雄一サン

パスワード…やしにらどんさつゆにるちんかみかみひほほちままよぬいまきげらぐどざまぎかぜ

コ かわいい名前でも、能力値はオールAなのだ。

はみだしドラフト会議 矢「コーチ、コーチィ！ みんなオールAの選手ばかりでやんしたね。」コ「まあ、そうなるんじゃないかとは予想できたが、みんなこれほどまでやり込むとはな。」矢「あとは特殊能力を全部持ったオールA選手がいつ届くかでやんすね。」コ「時間の問題だろう。」

至高の投手編

チームで最強となる投手の作り方を完全サポート

矢 コーチィ！ 次は投手の育成でやんすよね！

コ ああ、今回もやはりギリギリまで能力を上げることがポイントだな。強い選手を作るには必要不可欠なのが、監督の評価と故障率を下げる花田コーチの評価だとワシは思っとる。

矢 ケガをしたら治療の期間が無駄になるでやんすからね。

コ 体調にも注意しろよ。

投球練習では、できるだけ変化球を投げるようにするでやんすよ

評価に注意しないとクビになってしまいゲームオーバーになるでやんす

1年め 花田コーチの評価と変化球に重点をおけ

矢 1年めは何をするでやんす？

コ まず、走り込みをして、花田コーチの評価とスタミナを上昇させる。それから変化球をマスターするのだ。変化球の練習をすると球速は下がってしまうが、球速UPの練習をしても変化球は下がらないので、後から挽回できる。

矢 変化球は1つを極めるでやんすよね、コーチ。

コ そうだ。レベル7の変化球は打たれにくい。ナックルは特に効果がある。最低2種類、左右の変化球を極めておくといいぞ。

走り込みをして、花田コーチの評価を上げつつ、スタミナも上げるでやんす

変化球を極めろ！

何から覚えさせるかはプレイヤーの自由でやんすが、1つを極めるでやんすよ

2年め シャドウピッチングをひたすらせよ！

矢 コーチ、コーチ！ 2年めはコントロールと球速を上げるでやんすよね。やっぱりシャドウピッチングでやんすか？

コ シャドウピッチングはコントロールと球速が上昇する。残り期間に余裕がある人は、それで構わん。だが、余裕のない人は球速UPやコントロール専門の練習をしたほうがいいな。

矢 専門の練習では、下がってしまう能力に注意するでやんす。

球速を極める！

ずっとシャドウピッチングをするでやんす

3年め できれば球速を最大まで上げろ

矢 投手もギリギリまで能力値を上げたほうがいいんでやんすか？

コ うむ。シャドウピッチングをして、能力を下げずに昇格しろ。球速は160キロまで上がる。たくさん練習して上げろ。

矢 おいらもがんばるでやんす。

コ 練習あるのみ！

出張!? 全国のコーチによるサクセス自慢の館

矢 コーチ、投手の応募が少なかったでやんすね。

コ 投手は簡単に昇格できるが、能力値を限界まで上げるのはむずかしいからな。ナックル最大や球速最大など、どれか1つにかたよってしまう。その中でもよかったこの2人を1位指名するぞ。

●S…栃木県／梅澤真サン
本人のコメント「最高球速160キロ!! この剛速球をあなたも見てみませんか!?」
パスワード…ひみがひんそんぜとぜいがかけんのおちぜはちぬみかりらざとざおそこまよみちねまかぜじ

変化球が少しものたりないでやんすが、能力値はたいしたものでやんす

コ ナックル最高1番乗りだ。

●おねぎ…大阪府／西井拓人サン
本人のコメント「最高まで曲がるナックルが自慢です。友達と対戦するとき、やくにたちます。」
パスワード…とおづなてまんむずぜすつだあわこちざひほゆだわみだまねまべいぜむかだはぐやりぜはわくぜぐ

ナックルは友達との対戦では使わないほうがいいと思うでやんす…

矢 コーチ、投手もまとめて紹介するでやんすね。

コ ワシのコメントつけてな。

矢 （…もういいでやんすよ。）

コ 矢部、今日は居残り練習だ。

矢 !?

●一明…長野県／中島昌宏サン
パスワード…どぐずひごみむぜずぜえしたしぬじみぐよはだひんみかまべちべいぜすかだえやどひはみちぐむまかぜぞ

コ 能力は高いので、回復×と一発病が残念だな。

●サントス…神奈川県／青山剛サン
パスワード…おずくなびまむむずぜおざやひわちはちひさばだのんわるぐはかてほせぜぐちやせるまぜざがむちぜぐ

コ こちらもナックル最高だ。

●NAG…兵庫県／長妻慶樹サン
パスワード…たぜじばびまんむやまおれろつそきまぞぢぞげかうみだざねまべんくぬかかんちぬぐすまひざよぞくまぐ

コ トルネード投法で、そこそこの能力を持つ。

●鮎君…千葉県／田中健太郎サン
パスワード…へるたひんむめぜずぜさどゆぜわぜぐもねまみだざねまべづぜそかかぜうそぐまはわぜなぐ

コ 彼もナックル最高の投手だ。

●野々原…神奈川県／内田幸太サン
パスワード…でめびなてまんむずぜぶくやあらあどぜがへるやむみだまよはおぐしむかだずるやべそまのちぜじ

コ 右の変化球がすごいぞ。

はみだしドラフト会議 矢「投手では能力値MAXがいなかったでやんすね。」コ「全部の変化球を7段階まで上げるのには、3年間では短すぎるからな。ひたすら変化球の練習をしても、4つマスターできるかどうかだな。」矢「それだけ投手を作るのは難しいってことでやんすね。」

パワプロ広場（仮）

発行所 徳間書店インターメディア（株）
☎ありません
パワプロ好きの、パワプロ好きによる、パワプロ好きのためのコーナー！

ミス・パワプロは誰だ!?

水面下でのバトル！

現在、ちまたでは「パワプロ広場（仮）」に登場する女性のなかで1番の美人はだれか？」という話題でもちきりである。このことについて街を歩く人にインタビューしてみた。「ミーは沙織さんとバーステーをいっしょにすごしたいデース！」（外国人・スポーツ選手）「ワーット？ ソンナノ看護婦サン二決マッテマース！」（外国人・博士）など、外国人にも高い関心を得ている。なかには「おいら、ふみまか選手のお母さんが1番だと思うでやんす。」（事情通・野球選手）との意見もあり、千差万別である。

しばし、違う女性を応援する者同士で言い争いが起きたり、小競り合いがあったりとトラブルが発生することもあるため、事態を重く見た本誌は、人気投票を行い、ミス・パワプロが誰なのかを決定することにした。7人のエントリーのなかから「○○に1票」と彼女に投票した理由をハガキに記入し下記の住所まで応募して欲しい。発表はパワプロ広場（仮）9月号（7月21日発売）で行う。

ふみまか 1年目 ミートカーソル D パワー 100 走力 10 肩力 11 守力 10 守備位置 ー
やる気
2月 4週
ふみまかさん、わたしと野球どっちを取るって聞かれたらどうする？

ハガキで投票せよ！

最終選考に残った7人の美女たち

以前、このコーナーに登場した6人に加え、7人めに最年長のお母さんがエントリーした。ある事情通の話では「お母さんはかなりいいところまでいくと思うでやんす！」という意見もあり、かなりの激戦になると思われる。

沙織　由紀　優子　弘子
看護婦さん　記者さん　お母さん

緊急企画！ 弱い野手を作ろう

サクセス自慢の館では、強い選手を募集しているが、みんなオールA選手ばかりでそろそろ極まってきた感じがする。やはり事態を重く見た本誌では、弱い野手を募集しようという企画をすることにした。能力値を限界まで落とし、チャンス×や、バント×などのパラメータをつけることも必要になる。もしかすると、オールA野手を作るよりも難しいかもしれないが、がんばって欲しい。

応募方法は基本的に、サクセス自慢の館と同じ要領でハガキで送ってくれればOK。サクセスと区別するため、どこかに「最弱」と記入しよう。パスワードだけでなく、能力値や特殊能力も記入してくれると、担当者が集計するときに楽になるはずだ！

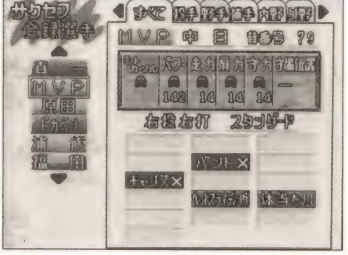
おハガキ大募集

パワプロ広場（仮）では、引き続き読者からのハガキを募集するぞ。強い選手、弱い選手、イラストなど、どんどん応募してくれ！ 掲載者の中から抽選で5名にテレカをプレゼント！ 発表は発送をもって代えさせていただきます。

宛て先：〒105 東京都港区東新橋1・1・16 T・Mファミマガ64編集部「パワプロ広場（仮）」係

★住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、要望、感想、などを書いて投函してください。締め切りは6月21日消印有効です。掲載は9月号になります。

コナミ開発チームに挑戦状を出したぞ

先日、コナミに「ファミマガ64読者選抜のサクセスチームと対戦して欲しい」と記入したファックスを送信した。パワプロ開発チームは、多忙なので実現は難しいかもしれないが…。選抜チームの選考はサクセス自慢の館から、ポジション別にランダムで行うので、みんなにチャンスがあるぞ。

⬆ファミマガ64読者選抜チームは送られてきた選手の中からじっくり選ぶぞ

予告

パワプロ広場（仮）
パワプロ読者チーム結成なるか!?
次号のパワプロ広場（仮）は6月21日（土）発売予定

⬆ミスコンよろしく（京都府／夢想ま）

ボツネタNo.1 広場のネタはボツネタが多い。担当者は苦労しているのだ。読者からネタを募集してもいいけど…。ちなみにボツったネタを少し紹介。ライバルに異変：あっさり読者に見破られたから。パワンゲリオン：著作権とかいろいろあって書けなかった。

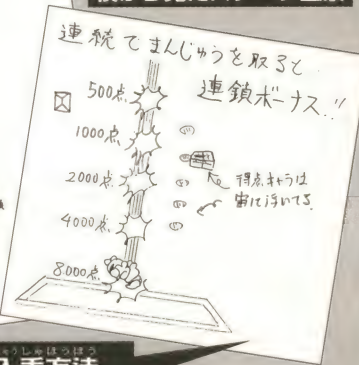
読者のアイデアからミニゲームが誕生する！

ファミマガ64＋ボトムアップ
連携企画

『64大相撲』
ミニゲームアイデア選考結果発表!!

読者から寄せられた作品は力作ぞろい。そんな作品の中からついに最優秀賞を決定した！

最優秀賞「ビッグトランポリン」

横から見たステージ全景

得点の入手方法

＜千葉県／駿河靖訓さんの作品＞

「一番ゲーム性があり操作方法も複雑ではないところがよい。またオリジナリティがあるのでこの作品を選びました」とのこと。最優秀賞に選ばれた千葉県の駿河靖訓さんには『64大相撲』のスタッフロールに名前が載るほか、同ゲームソフトをプレゼントするぞ。

いよいよ結果発表

たくさんの力作の中からついにゲームに採用する作品を決定!!

「64大相撲」の中に入るミニゲームアイデアを、昨年の本誌13号にて募集したところ、たくさんの作品が届いた。そして先日その応募作品を持ってボトムアップさんにお邪魔し、作品の選考をした。厳選の結果、最優秀賞は「ビッグトランポリン」に決定したぞ。この作品が『64大相撲』のミニゲームになるのだ。惜しくも最優秀賞に選ばれなかった力作にも、下の各賞が贈られるぞ。おめでとう！

⬆ボトムアップの八桁さん（向って右側）と吉川さん（左）。選考は開発者全員で行ってくれた

各賞発表

●最優秀賞
千葉県／駿河靖訓

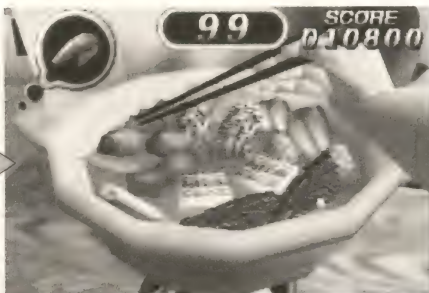
●ボトムアップ賞
三重県／米川真司
大阪府／林絹子
山口県／山本容子
佐賀県／中原規之

●ファミマガ64賞
埼玉県／田中拓郎
富山県／森川雅子
愛知県／あおいちゃん
／村林勇弥
山口県／藤井芳明

64大相撲

新たにわかった開発状況

今年の秋場所と同時期発売を目指して着々と開発が進行中!!

ミニゲーム採用作品も決まり、本編の開発状況も気になるところだ。そこで現在ゲームがどこまで開発されているのかをうかがってみた。システム部分はかなりできあがっていて、あとは力士などのグラフィックができるのを待つばかりということらしい。

⬇現在の段階では力士が塩を土俵にまいたり、力士同士の組み合いもできるということだ

ミニゲームはこんな感じ

⬆完成しているミニゲームの「ちゃんこでごっつあん」

新しい写真入手でわかった新事実!

前回紹介した写真では両方の力士は同じような体型をしていた。しかし今回紹介する力士は体格が違うのだ。相撲でいうところの、アンコ型（肉付きがよく太っているタイプ）と、ソップ型（細身で筋肉質のタイプ）というような力士が登場するのだ。

力士の体型も違う

⬇写真の力士の体形はソップ型のようだ。このほかにも超アンコ型などといった力士が、40人くらい登場する予定らしいぞ

⬆力士の中にはこんなに大きな者もいる。ゲームの中に登場する力士たちの中には、外国人力士もいるのだろうか？

ボトムアップ賞

ゲームのアイデアは優れているけど、ゲームにするのは少し難しいような作品がここで選ばれた。各作品に選考者からコメントをもらったぞ。そして入賞者には、ボトムアップ特製テレホンカードがプレゼントされるぞ。

俵投げでどすこい

➡俵を投げ飛ばすという豪快なところがおもしろい。ゲームにしたら、きっとよいものができると思う（三重県／米川真司）

金の鯱とレース

➡3Dスティックをうまく使って、平泳ぎとクロールを再現しているところがよい。エビフライもよい（大阪府／林絹子）

⬆これらの応募作品の中から、最優秀賞や各賞が決定されたのだ

一筆どすこい

➡しこ名を書くというアイデアが光っていた作品だった。しこ名が難しくなっていくのもおもしろい（山口県／山本容子）

大相撲歌合戦

①大相撲歌合戦
②3Dスティックと Cボタンユニットを使って歌にあわせておどる
③あの人気番組がミニゲームに!!
④3Dスティック→こまかなうごき Cボタンユニット→大まかなうごき

➡実際に歌合戦があり、わかりやすい（佐賀県／中原規之）

ファミマガ64賞

この賞に選ばれた作品はゲームにできるかどうかは別として、編集部の人間がおもしろいと思ったアイデアの作品を選んだ。編集部員が各作品のコメントをしてくれたぞ。賞品はファミマガ64オリジナルテレホンカードだ。

桜の花をちらせ!!

➡桜が散っていくところがゲームとしてわかりやすく、桜吹雪に力士は似合いそう。センスがいい（埼玉県／田中拓郎）

ハワイ気分にフラダンスでドスコーイ

①ハワイ気分にフラダンスでドスコーイ

➡土俵に女性をあげる大胆さとその女性を投げてしまうところがすごい（富山県／森川雅子）

異種格闘技戦

➡格闘技ファンのツボをついた作品（愛知県／村林勇弥）

どすこい座布団

➡アイデアとパラメータの設定がよく考えられているのがよかった（愛知県／あおいちゃん）

座ぶとんとり

➡操作方法の設定がいい。ほかのキャラクタが動くところもおもしろい（山口県／藤井芳明）

フリーザー:L50
ピカチュウ:L34
ピカチュウ:L34
つうしんたいきちゅう！
フリーザー:L50
159/159
10/10
わざタイプ/こおり

日本一は誰の手に！

新連載 トランセル種市の ポケモンリーグ!!

ついに『ポケモン』コーナー連載開始！今後も通信対戦を中心に紹介するぞ！

開催 「ポケモンリーグ」開催 その真意は…

P6でも紹介した「ポケモンリーグ」。これは5月8日放送「64マリオスタジアム」から開始された、全国のスゴ腕のポケモントレーナーたちが自慢の鍛えたポケモンを持ちより「史上最強のポケモントレーナー」を目指すコーナー。真のチャンピオンに君臨するのは君たちなのかもしれないぞ。

3週勝ち抜けばグランドチャンピオン大会へ

64マリオスタジアムにてON AIR!!

「ポケモンリーグ」はテレビ東京系列「64マリオスタジアム」にて絶賛放送中。毎週木曜日の夕方6時30分から（一部地域によって放送日が異なる場合がありますのでご注意ください）。64最新情報にも注目!!

ルール ルールを守らん奴にトレーナーの資格なし

「ポケモンリーグ」用に任天堂からルールが発表されている。これは番組だけに限らず、これから開催されるイベントなどで採用される公式ルールとなっているんだ。以下に掲載しておくので今のうちから友達とのバトルで使用して慣れておこう。

眠らせられるのは1匹まで。誰を狙うかがカギ

フリーザー:L50 159/159
ギャラドス:L53 0/186
ファイヤー:L50 152/152
どのポケモンを だしますか?

戦闘中の入れ替えはあまり好ましくない？

「ポケモンリーグ」任天堂公式ルール

- 1チームは3名。ただし、コントローラを握るのは1人だけとする。
- 最初に6匹すべて違う種類のモンスターをエントリーしなければならない。
- 一度エントリーした6匹のポケモンを変更することはできない。
- 対戦に使うのはエントリーした6匹の中から3匹のモンスターを選ぶ。
- この3匹のモンスターは戦闘中に自由に入れ替えてもよい。
- 3匹のモンスターレベルの合計は155以下とする。なお、1匹のレベルは50以上でなければいけない。
- 相手を2匹以上同時に眠らせてはいけない。
- 回復系のワザは使用してもよい。
- モンスターの名前は基本的にオリジナルのままであること。
- 「ミュー」の使用は禁止とする

※1チーム3人というのは番組だけのルールで通常は1人で戦うことになります。

バトル 6匹の中から3匹を選択して戦う

「ポケモンリーグ」ではお互いの持ちポケモン6匹を見せた後に選抜3匹のポケモンを決定する「作戦会議」があるのが特徴。ここで相手の出方を読んで自分たちの先鋒を決めることになる。相手と自分のポケモンの相性を考慮して選抜し、試合を有利に展開していくことが肝心である。そうで無い場合は力押しがベスト？

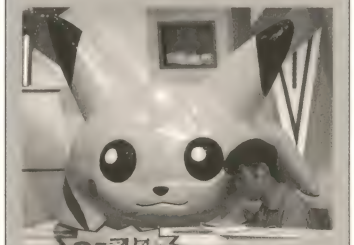
作戦会議がカギ

相手の出方を読んでポケモンを選ぶ

先手必勝、すばやさ命!!

とかく軽視されがちなのが、ポケモンがあらかじめ持っている基本ステータス。その中でも「すばやさ」は先に攻撃を仕掛けられ、相手にダメージを与えられるとても大事なもの。眠りからの回復も早いそうだが…。

今月のトランセル…

編集部代表、いや初収録ということもあってか緊張の連続だった「トランセル種市」。普段は陽気なのだが、少しばかり表情がこわばっていた。一応、サインはねだられていたようだが、連れていった（？）ピカチュウに人気をさらわれていたのも事実。

ピカチュウと2ショットのトランセル種市。収録の合間のひとときです

スターミー
なぞのポケモン
たかさ 1.1m
おもさ 80.0kg
No.121
きかがくてきな ボディーから
うちゅうせいぶつ ではないかと
じもとでは うたがわれている。

第2回で活躍した「スターミー」。基本のすばやさが高い。また最高値は「マルマイン」だ

おハガキ募集 トランセル種市への質問やファンレターなどは〒105 東京都港区東新橋1-1-16 ファミマガ64編集部 「ポケモンリーグ」係まで。君の住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに記入しよう。

ファミマガ64

ランキングBOX

ファミマガ読者によるファミマガ読者のためのデータページ

前人気 読者評価 売り上げ

注目ソフトPick Up！ 時空戦士テュロック

密林や古代都市などを冒険しながら進む。主人公が装備できる多彩な武器も魅力だ

先月号でようやく発売日も5月30日に決定。一気に6位まで順位を上げてきた。「3Dスティックをこんな感じで使ってほしい代表作」と宮本茂氏も絶賛の3Dアクションだ。

スターフォックス64 わずかに首位に届かず！

先月号で首位に返り咲いたロムカセット版「ゼルダの伝説64（仮称）」が今月も首位をキープ。ポイントも先月より90点アップしており、ますます絶好調といったところだ。続く2位は先月より100点以上ポイントを上げた『スターフォックス64』。勢いでは『ゼルダ』を凌ぐものがあったが、いかんせん集計日より前に発売されてしまったため、わずか5点差で2位に甘んじた。また、『スターウォーズ 帝国の影』が18位にランクイン。発売日も近いだけに次号の順位も期待できそうだ。

前人気Ranking TOP20

前回	今回	ゲーム名	スペック	ポイント
1	1	ゼルダの伝説64(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定 『スターフォックス』の急追に冷や汗をかいたものの、前号よりもさらに大きく得点を伸ばし、首位を堅守	290
5	2	★スターフォックス64 首位を猛追したが途中で発売され、わずかに及ばず	N64 任天堂 4月27日 8700円	285
3	3	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ 続報が出て得点を伸ばす。次号も期待できそう	N64 コナミ 8月7日 8900円	203
2	4	MOTHER3 キマイラの森（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	172
4	5	ポケットモンスター64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	127
17	6	時空戦士テュロック	N64 アクレイムジャパン 5月30日 7800円	124
8	7	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	119
7	8	ゼルダの伝説64(仮称)	N64DD 任天堂 発売日未定 価格未定	103
6	9	爆ボンバーマン	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	82
9	9	ポケットモンスター2 金	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	82
16	11	エフゼロ64（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	79
9	11	ヨッシーアイランド64	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	79
11	13	ゲームで発見!!たまごっち	GB バンダイ 6月27日 4286円	66
27	14	レブ・リミット	N64 セタ 7月未定 価格未定	55
23	14	ウルトラドンキーコング(仮称)	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	55
18	14	ポケットモンスター2 銀	GB 任天堂 発売日未定 価格未定	55
12	17	金田一少年の事件簿(仮称)	N64 ハドソン 発売日未定 価格未定	48
35	18	スター・ウォーズ 帝国の影	N64 任天堂 6月14日 7800円	45
33	19	カービィのエアライド（仮称）	N64 任天堂 発売日未定 価格未定	40
25	19	ミニ四駆GB Let's &Go!!	GB アスキー 5月23日 4900円	40

※前人気Rankingは6月号のアンケートハガキ1000通を5月2日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印は7月号の発売までにすでに発売されているソフトを示しています。ハード名のN64はニンテンドウ64、N64DDはニンテンドウ64ディスクドライブ、SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイの略となっています。

ゲームの評価はキミが決める！
Reader's Ranking '97

今月は、計10本のソフトがランキングの対象となっているが、特筆されるのはN64ソフトが5本も含まれていることだ。

さて、その結果だが『ブラストドーザー』が総合で23点台、順位も5位を獲得。特にオリジナリティと買い得で高い評価だった。ビルやコンテナなどを破壊しながら任務を遂行していく今までにないアクションで、さらに定価が6800円とくれば当然の評価か。その他では『ドラえもん～』が総合で21点台を獲得。項目別ではキャラクタが頭抜けて高かった。国民的な人気キャラクタのドラえもんが3Dで動き回るのだから当然だが、他の項目は並の評価といったところだった。また、この2本以外のN64ゲームだが、総合で20点台はなく、少々寂しい結果に終わってしまっている。

N64 ドラえもん のび太と3つの精霊石

エポック社	3月21日発売	7980円
アクション	総合21.38(19位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.20(6)	3.61(18)	3.43(22)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.36(28)	3.42(29)	3.34(26)

⇧おなじみの5人が冒険する3Dアクション。秘密道具も楽しい

N64 ブラストドーザー

任天堂	3月21日発売	6800円
アクション	総合23.34(5位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.62(22)	3.86(6)	4.12(1)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.57(18)	3.90(11)	4.27(2)

⇧邪魔するものは何でも破壊しながら進む痛快アクションだ

N64 ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション

ヒューマン	3月28日発売	9800円
レース	総合19.40(41位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.29(41)	3.47(24)	2.96(47)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.20(37)	3.20(41)	3.29(34)

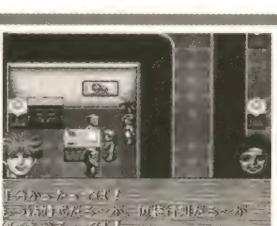
⇧N64版はポリゴンになった。細かいセッティングなどは健在だ

N64 JリーグLIVE64

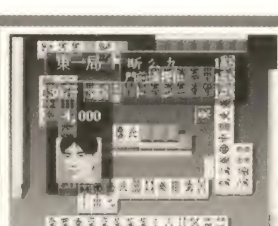
エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)	3月28日発売	9800円
サッカー	総合19.62(33位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.31(38)	3.62(17)	3.10(41)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.31(32)	3.02(49)	3.26(35)

⇧Jリーグ選手が実名で登場。試合中の視点も8種類から選択可能

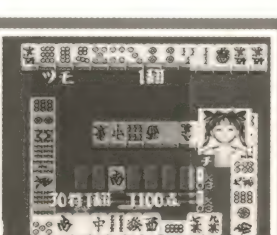
SFC ソリッドランナー

アスキー	3月28日発売	8000円
ロールプレイング	総合18.04(53位)	
キャラクタ	音楽	買い得
2.85(58)	2.96(55)	3.00(46)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.26(35)	2.78(58)	3.19(40)

⇧近未来を舞台に、主人公の探偵が事件を解決して行くRPG

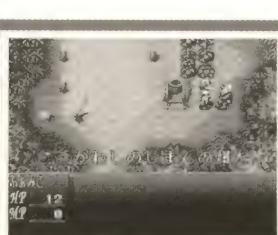
N64 麻雀64

光栄	4月4日発売	7800円
麻雀	総合18.21(52位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.11(51)	3.08(48)	2.74(57)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.03(51)	3.21(40)	3.05(45)

⇧麻雀大学に入学し、そこで単位を取得して行く麻雀ゲーム

SFC 本格麻雀 徹萬 復刻版

ナグザット	3月28日発売	4800円
麻雀	総合16.74(60位)	
キャラクタ	音楽	買い得
2.74(59)	2.93(56)	2.78(56)
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.74(59)	3.11(43)	2.44(60)

⇧4年前に発売された麻雀ゲームを、価格を安くして再発売

SFC ダークロウ ～Meaning of Death～

アスキー	3月28日発売	8000円
ロールプレイング	総合18.00(54位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.16(49)	3.00(52)	3.23(34)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.03(50)	2.97(53)	2.61(59)

⇧依頼された仕事をこなしていくシナリオクリア型のRPGだ

※Reader's Ranking '97は'96年12月以降のニンテンドウ64の10本、スーパーファミコンの33本、ゲームボーイの17本の計60本についての評価をアンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目のカッコ内の数字は項目ごとの順位を示しています。

SFC

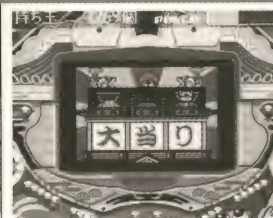
プロ麻雀（マージャン） 兵(つわもの)

カルチャーブレーン	4月18日発売	6980円
麻雀	総合17.83(55位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.07(52)	2.97(54)	2.93(50)
操作性	熱中度	オリジナリティ
2.83(57)	3.00(50)	3.03(48)

⬆16人のプロ雀士が実名で登場。性格や打ち筋も反映している

SFC

Parlor! Mini 5（パーラー ミニ）

日本テレネット	3月28日発売	4900円
パチンコ	総合19.42(39位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.42(34)	3.17(43)	3.42(24)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.47(24)	3.06(48)	2.89(55)

⬆「CRブレイクチャンスV」と「CRどろろん忍者君」を収録

お便りゲーム評価

ここからは、みんなのお便りでの感想の紹介。今回一番多く集まったのは、やはり『実況パワフルプロ野球4』についての感想。予想通りピッチャーも育成できるようになったサクセスモードについての感想が多かった。しかし、実況や3Dスティックでの操作性など、そういった純粋なスポーツゲームとしての要素でも誉める感想が届いているのが『パワプロ4』のただならぬところだ。

また、そのほかでは『ブラストドーザー』に関しても多くの感想が届いた。今までにないタイプのゲームだけに、どんな感想が届くか注目されたが、全体的にモノを破壊するときの爽快感などを書いたものが多かったようだ。

N64 実況パワフルプロ野球4

●毎日ハマっています。どのモードもおもしろいですが、特にサクセスモードは、いい選手ができたときにとても感動します。この感動は他のゲームにはないと思います。（栃木県／阿畑君梅澤）

●絶え間ないN64ならではの実況や、実際の野球に近いゲームバランス、そしてパワーアップしたサクセスモードと、いうことなし。ただ、選手データが（横浜のローズがいないなど）中途半端なのが残念。'96年最終版か、'97年開幕版のどちらかのデータにしてほしかった。（東京都／下山瑛介）

●3Dスティックでの操作性や、サクセスモードで投手が作れるなど、良い点を挙げればきりがないが、特に良くなったのは実況のパワーアップ。細かい実況がファン心理をくすぐる。あとは、サクセスモードで作った選手名のコールさえあればベストだった。（京都府／任徳淳）

●初めはAボタンを押したときに3Dスティックまで動かしてしまい、なかなか打てなかった。でも慣れてくるうちにだんだん打てるようになり、変化球にもすばやく対応できるまでになった。この変化球への対応は、十字キーじゃできないと思う。（長崎県／松尾謙三）

N64 ドラえもん のび太と3つの精霊石

●マリオの二番煎じ。操作もちょっとにぶい。が、あまりにも絵がかわいかったので、買ってしまった。（山口県／幸田優）

●いろんな角度からキャラクタを見られるのがよかった。（大阪府／山中美加）

N64 ブラストドーザー

●破壊の楽しさに、頭を使って任務を遂行していくという点がうまく組み合わせてありおもしろい。さらに、操作するマシンが豊富なのと、各ステージにメダルという目的を設けて何度も遊びたくなるようにしてある点もよかった。（島根県／安部美里）

●今まで、どこにもないシステムで楽しませてくれた開発のレア社に拍手。そして、低価格で発売してくれた任天堂にも感謝。内容が全体的に派手すぎないので、ゲームの作業に集中できた。オープニングデモもカッコイイし、この作品独特のモノに仕上がっている。メカがリアルなところもよい。ラムドーザーを操っていたとき、5～6歳の頃を思い出した。ミニカーで遊びながら、こういう乗り物に対してすごいなあと思っていた私は、17歳にして再び似たような体験ができた。（鹿児島県／四位純一）

●デモ画面を見て思ったのですがイギリスのレア社が開発した、ブラストドーザーのメンバーは、なぜ4人とも黒人なのでしょうか。もしかして、このような危険な仕事は黒人がやるものと開発者が思っているのでは…。これは私の勘繰りすぎでしょうか。（神奈川県／臼井文明）

N64 麻雀（マージャン）64

●まず、タイトルのネーミングが悪い。もう少し工夫してほしかった。次に内容だが、麻雀大学に入学し、単位を取得していくという設定はすばらしい。しかし、この設定が活かされていない。どの講義も、結局は同じような気がする。次に音楽だが、これは文句なしのデキだ。今までの麻雀ゲームにはない軽いテンポの曲がランダムに流れる。最後に、以上の欠点を踏まえて、次回作が出ることに期待したい。（千葉県／渡辺保行）

SFC Parlor! Mini5

●かなりの機能がそろっていますが、なにかユーモアのある新機能がほしいところです。（石川県／竹田二）

●普通のパチンコゲーム。前作の「4」がシリーズのなかでは一番おもしろかった（大工の源さんがあるので）。（神奈川県／伊藤健一）

みんなの意見を待ってるよ！

次号のお題は、下の9本。官製ハガキにソフトの感想と住所、氏名（ペンネーム）、年齢、電話番号を明記して〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング係まで。締め切りは6月6日（必着）。また、アンケートはがきに書いてある感想を使うこともあるのでペンネームを使いたい人は感想の横に書いておいてね。応募者の中から抽選で10名にファミマガ64特製テレカをプレゼント。

次号の対象ソフト

●ドラえもん のび太と3つの精霊石
●Jリーグ LIVE64
●ヒューマングランプリ ザ・ネクストジェネレーション
●麻雀64
●スターフォックス64
●プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム
●SAME GAME

月間売り上げRanking

3月31日〜4月27日

順位	ゲーム名・スペック	推定実売本数
1	**ポケットモンスター** GB 任天堂 '96年2月27日発売 3980円	25万2810
2	**★スターフォックス64** N64 任天堂 4月27日発売 8700円	8万7700
3	**実況パワフルプロ野球4** N64 コナミ 3月14日発売 8900円	4万1690
4	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島 SFC 任天堂 '96年11月23日発売 6800円	3万2140
5	スーパーボンバーマン5 SFC ハドソン 2月28日発売 6980円	3万1520
6	実況パワフルプロ野球3 '97春 SFC コナミ 3月20日発売 6800円	3万0420
7	マリオカート64 N64 任天堂 '96年12月14日発売 9800円	3万0250
8	ブラストドーザー N64 任天堂 3月21日発売 6800円	2万3130
9	ドラえもん のび太と3つの精霊石 N64 エポック社 3月21日発売 7980円	1万4530
10	ゲームボーイギャラリー GB 任天堂 2月1日発売 3000円	1万2840
11	ドンキーコングランド GB 任天堂 '96年11月23日発売 3000円	1万1860
12	糸井重里のバス釣りNo.1 SFC 任天堂 2月21日発売 7800円	1万0960
13	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物- GB チュンソフト '96年11月22日発売 3900円	1万0620
14	ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション N64 ヒューマン 3月28日発売 9800円	1万0390
14	ぽけっとぷよぷよ通 GB コンパイル '96年12月13日発売 3900円	1万0390
16	実戦パチスロ必勝法！ TWIN SFC サミー工業 3月15日発売 5980円	9680
17	す〜ぱ〜ぷよぷよ通 リミックス SFC コンパイル '96年3月8日 6800円	9040
18	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット N64 エニックス '96年11月22日 9800円	8380
19	カービィのきらきらきっず GB 任天堂 1月25日発売 3000円	8310
20	スーパーマリオ64 N64 任天堂 '96年6月23日発売 9800円	6440

『ポケモン』アニメ効果で首位独走！ 『スターフォックス64』2位を獲得!!

ゴールデンウィーク商戦の直前ということもあって、全体的に先月よりも本数の低下が目立つ。そんななかにあって、先月より、なんと9万本近く売り上げを伸ばした『ポケットモンスター』がぶっちぎりのトップを獲得。これはひとえに4月1日からテレビ東京系列で始まったアニメーションの効果。ただでさえ好調だった売れ行きに一層拍車がかかった感じで、しばらくトップの座は揺るぎそうにない。

続く2位はN64期待の新作『スターフォックス64』が獲得した。本数は『ポケモン』の約3分の1だが、発売日は4月27日。つまりたった1日でこれだけの売り上げを記録したということ。来月はさらに伸びて欲しいものだ。また、このソフトには、N64本体の売り上げも引っ張ってくれるように期待したい。

その他のソフトでは、先月と変わらない売り上げを保った『スーパードンキーコング3 謎のクレミス島』が4位に浮上しているのが目立つ。

今月の一本

1日で9万本近い売り上げを記録した、『スターフォックス64』。3Dシューティングの楽しさはもちろん、映画のようなストーリーや演出は必見だ！

↑壮大なスケールの3Dシューティング。振動パック初対応ソフトでもある

ハード売り上げRanking

ハードの売り上げも、ソフトと同じく全体的に低下ぎみ。そんななかゲームボーイだけは先月よりも好調。これも「ポケモンアニメ」の効果？

順位	ハード名	推定実売台数	97年累計実売台数
1	プレイステーション	31万6170	154万3370
2	ゲームボーイ	8万6570	38万9210
3	ニンテンドウ64	4万9080	22万3940
4	セガサターン	2万8970	17万9160
5	スーパーファミコン	9340	5万4910

売り上げちょっといい話

『スーパードンキーコング3』急浮上はなぜ？

売り上げの低下が目立つなかで、4位まで浮上してきた『スーパードンキーコング3 謎のクレミス島』。確かに安定した売れ行きを保っている同タイトルだが、なぜ今伸びたのだろうか。これはゴールデンウィークの目玉の一つとしてこのタイトルの安売りを始めた店が多かったため。売り上げの経過でも、4月21日〜27日の1週間で一気に売れている。実際にゴールデンウィークが集計期間に入る来月はさらに順位があがるかも。

※このランキングは下記のゲーム販売店、コンビニエンスストアの売り上げデータを元に、編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。また、ハード売り上げランキングの97年累計実売台数とは'97年1月6日〜4月27日の推定実売台数を表します。●データ提供店：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー、以上全国1300店舗。※また、★印は集計期間中に発売されたタイトルです。

ファミマガ64の読者ページ！

RGB マニアック MANIAC

月イチになったけど、今まで以上に内容の濃いコーナーにしたいと思ってます！

やっぱり今回も白黒です。早くも（4月24日現在）そのことについてお便りがきてるので、早速紹介です。

☆うげぇ!! RGBマニアックが白黒!? 見たときはショックのあまり何も言えませんでした。これではみなさまの美し～いイラストの数々が!! なぜだぁぁ…。ページ数は増えたけど、私の心はブルーを通りこしてブラックだい!! プリーズカムバックカラーページィィ（泣）。復帰予定じゃなくて本トに復帰してくださいよぉ。ガンバレ!!

（京都府／あろえ）

㊞周りの人には「RGBのタイトル変えろよ～」なんていうイジワルなコト言われるし…。しかぁし！ ㊞はメゲません。必ずやマニアックをカラーに戻してみせる（つもり）!!

☆東京ゲームショウに行ってきた。前回は最終日に行き、ものすごい混雑だったため、今回は一般公開の初日に行くことにした。しかし、駅を出たら大行列。徒歩10分の道のりを雨の中2時間20分かけて入場。JRだったら特急料金払い戻しだ。なんだか前回よりも込んでいるなぁと思いつつ、とりあえず会場内を歩いていたら人、人、人で何を見に来たかよくわからない状態。とりあえず見るものは見て帰ったが、今まで行った展示会のなかでもっとも精神的、肉体的に疲れるものだった。ここまで書いてきて何を言いたいかというと、日程を長くするなりして、もっとゆっくり見てまわれるようにして欲しいということです。

（東京都／六分儀ver．2）

☆4月5日の東京ゲームショウに行ったのはいいんだけど…。その日は雨が降っていて、しかも！ 2km（？）はあるんじゃないかと思われる長～い行列。私の場合は2時間くらい並んでやっと中に入れました。トホホ…。私が特にチェックしていたのは、ナムコとスクウェアです。スクウェアのほうはとてもじゃないけど入れない状態！ すごい人でした。帰るときにはすでに足が棒の状態になってました。次は9月にあるらしいので、また行ってみたいです（行列&人込みは覚悟の上）。

（埼玉県／月影水萌）

㊞一般日、すっごく混んでたらしいね。㊞はマスコミ招待日に行ったから、みんなみたいに大変な思いはしなかったけど、それでも混んでたよ～。でも、地方の人だと見に来ようと思っても、大変だよね。交通の便もあんまりよくないし。東京以外でもこんなイベントの開催があってもいいのに。

☆いきなり変なことを聞くんですけど、みなさんはゲームのキャラクタに「イメージカラー」をつけてますか？ イメージカラーというのは、うーん、キャラの性格を表す色っていうのかなぁ。まあそんなとこです（たぶん）。例えば『テイルズ』の場合は…クレス→黄、ミントちゃん→白かメタリック、クラースさん→緑、アーチェ→ピンク、チェスター→水色…とつけました。私はアーチェとチェスターのファンなので、ピンクと水色の物を見ると、メロメロになってしまうんです（笑）。

（宮城県／聖龍あいき）

㊞同じように考えてみると…ふんふん、ほとんど聖龍あいきさんといっしょかな。こうして見ると、着てる服とか髪の毛の色なんかで、そのキャラのイメージカラーが決まっちゃう気がする。そうか！ もともとゲームキャラを作った時点で作る人も性格を表すような色を基本に考えてるだろうから、だいたいのイメージって似ちゃうのかもね。

☆この前、給食中に校内放送で「F・FⅦ」の曲が流れました。「F・F」をまったく知らないので、どんなモノかと思いながら聴いたのですが、周囲の反応はイマイチでした。「ふざけんなよ」とか「ゲームのCD持ってるなんてさすがだね」とか（さすがっていうのはオタクだって意味で）。実は1、2枚だけどゲームのCDを持っている自分にとっては耳が痛いハナシでした。やっぱり世間の風は冷たいですね。みなさんもゲームの曲を校内放送する場合はブーイング覚悟のほうがいいかもね。トホホ…。

（東京都／こたつや）

㊞ゲームって結構メジャーになってきたのかと思ってたけど、バカにする人もまだまだ多いんだ…。こういう仕事してるだけに、ツラさもひとしお。カンケーないけど、給食って響きがやけに懐かしい。レーズンパンとかキライだったけど。

○モコモコっていうキャラもいたよね。懐かしー（千葉県／からしアンパン）

○載ると信じて。あきらめちゃったらそこで終わりだからね（千葉県／鳳相奈）

○なんだか最近はイリアさんのイラストが増えたような（三重県／川西正臣）

○大会レベルだともう神様ってくらいの腕前（神奈川県／朧月水葵）

○やっぱり終わったあとの達成感がなんともいえない（千葉県／睦月とう）

○やっぱり疲れてるんじゃない？ あとはゲームのやりすぎとか。㊞もおかしな夢は見るけど（東京都／ゲーマー娘）

○1冊の値段も結構高いし、いっぱい買おうと思ったら、相当かかると思うよ（神奈川県／如月斑）

 【床下マニアック】 ♨自分の住所を書くとき、都道府県名さえ書けば○区とか書かなくていーんスか？ どーせ本には載らないし…。（北海道／ぼうぼう）㊞基本的に名前（ペンネームも可）と県名だけ書いてあればOK。○市とか○郡だけだと調べるのが大変なので、県名だけはしっかり書いてね。あと、字は丁寧に。

新コーナー

教えて！上手い人っ

今までにも「イラストの描き方講座が欲しい！」というおハガキが多かったので、いきなりだけど新コーナー（不定期だけど）を始めてみます。まず最初は神泉さん、お願いしまーす。

♣イラストの描き方がわからない!!という人のために、神泉流の描き方を紹介しようと思います。・紙について…ハガキが基本ですが、僕が使っているのはA5のイラストボード。厚み、大きさともにちょうどいいと思います。・ペンについて…G、丸、カブラペンがあれば十分です。購入時にはペン先に油がついているため、ライターで1秒ほどあぶることをお忘れなく。・ブラックについて…水彩以外なら、スミでもOK。しかし、水彩画の場合は必ず耐水性のインクを使ってください。スミを使ってしまうと色を塗るとき、オモセン（絵を描いた線のこと）がとけてしまい、黒くにじんでしまいます。・筆について…ある程度コシがあり引っ張っても毛が抜けないものがいいでしょう。極細筆を買うときは、柄が太いものが使いやすいです。あと、ホワイト筆もあるとカンペキですね。

（大阪府／神泉そうし）

編…とまあ、こんなふうにアドバイスをしてもらうコーナーです。自分なりのテクニックとか、こんなものがあれば便利だ、というようなことを教えてもらえるといいかな。このほかにも「どういう画材を使っているの？」っていう質問するのもアリです。迷える子羊&それを助けてあげようという太っ腹なあなた、このコーナーまでおハガキ待ってます。

➡このおハガキのほかにもコーナー化希望はあったたよ（愛知県／蒼月ひかる）

心の一本
それだけはゆずれない！

自分の大好きなゲームを思う存分紹介してもらうコーナーだよっ！

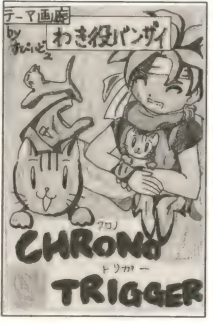
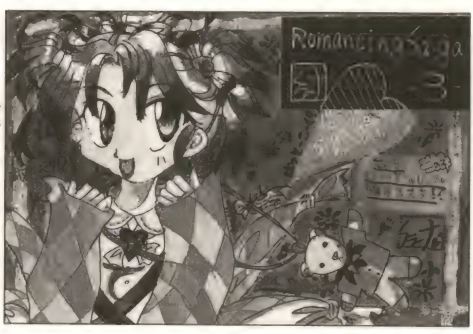
♡「立派な竜使いになって村の人たちを見返してやる!!」そんな思いで人生と運命をかけて持ち出した「村の宝」とも言える竜の卵…しかしそれはダチョウの卵だった…という意表をついたオープニングで始まる『サンサーラ・ナーガ』。竜を育てながら冒険するというRPGが自分の心の一本です。このゲームは、簡単にいえば、今流行ってる「たまごっち」＋RPGのようなゲームです（ちょっと違うけど）。主人公の行動や、食べさせるものによって、性格など成長の仕方が変わります。ヘタすると戦闘中に全然戦わない（コマンドに従わない）ワガママな竜に育ってしまい、自分も頭を悩ませたりしたものです（苦笑）。でもどんな性格に育っても、最後まで一生懸命育てて、最終戦に臨んだとき、そこにはめちゃめちゃ感動のエンディングが待っているので、興味を持った

➡いろんな機種ででてるよね、このゲーム（東京都／ERIKA）

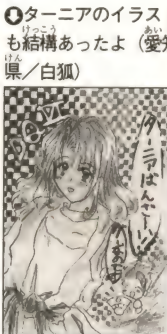
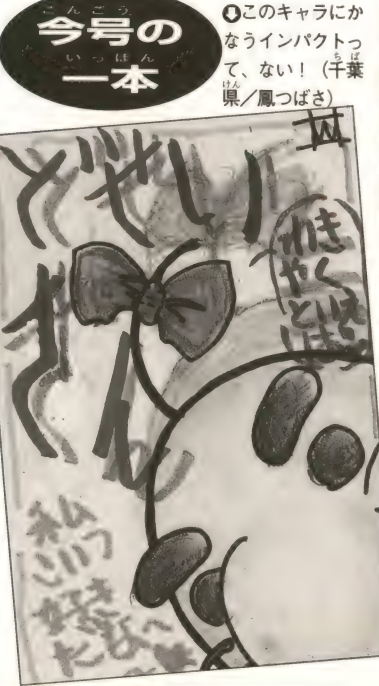
今回のテーマ画廊はいつもより濃い愛が詰まっていたような…。気のせいだろーか？

➡やっぱりあのしゃべりかたにホレると思うんだけど（石川県／ヒロユキ）

➡わき役っていうには印象が強すぎるかもしんない（長崎県／翔龍子）

➡このネコって何匹いたの？結構いたみたいだけど（北海道／すぴぃど2）

➡「ぷよぷよ」ならアルルじゃなくてぷよが主人公？（広島県／納得ゲック）

➡このコの言動はなかなかカワイイところがアリ（大阪府／スティラーナ）

⬆ホントーに好きなんだね（新潟県／小游星月夜）

⬇ターニアのイラストも結構あったよ（愛知県／白狐）

⬆別にRPG限定ってわけじゃないけど？（三重県／ゲンゴロウ）

今号の一本

⬇このキャラにかなうインパクトって、ない！（千葉県／鳳つばさ）

⬆大砲で移動って考えが方スゴいよね。着地のときに足がしびれそう（埼玉県／ぶたまん）

➡この2人はわき役って言葉がピッタリだよね（埼玉県／パンと緑茶）

➡昔飼ってたインコのことを思い出してしまった（東京都／真凪飛鳥）

【床下マニアック】しつもーん！ ペンネームって何文字まで？（北海道／みなぎ連）編 別に何文字までって制限はないんだけど、あまりに長いと編のコメントが異常に短くなることがあるかも。あと、難しい漢字は読み方がわからなくって見つけられないこともあるので、なるべく簡単な文字にしてもらえるとありがたいです。

RGB MANIAC マニアック

方はぜひプレイしてみてください！　誰かに対する「深い思いやり」。そういうものは必ず伝わり、巡り、巡って来るということをこのゲームで知ったような気がします。主人公と竜は、敵と戦いながら冒険してゆくけれど、決して「倒す」ための戦いではなく、「守る」ための戦いの気がしてならなかった、そんなあったかい、やさしい雰囲気に包まれたゲームです。自分にとって、思い出すとうれしくなれる心の一本です。（東京都／風る）

㊢長い間いっしょにいれば、愛着がわくのも不思議じゃない。ましてカワイければなおさら。ゲームでそういう経験ができるのっていいよね。

♡No.5のM&M様。私もその『サラダの国のトマト姫』知ってます。私は必死の必死でクリアしました～。私はあの手のキャラクタに超弱いんですっ！　それに、貸してくれた人に私、なんとこんなことを言ってしまったんですヨ。「私がクリアしてエンディング見せてあげる!!」…とあれから4、5年経ったかな？　終わらせました。と、まあグチはこれくらいで。戦闘の〝あっち向いてホイ〟、これは聞いた限りものすごく単純に思えますが、勝てないとムカつく、そんで勝つと心がはずみますね（笑）。でも最後はやっぱりキャラクタの魅力ですね♡　私はやっぱりリサさんですぅ。名前のお気に入りは…やっぱり㊢さんと同じ「柿っ八」だナ。見かけはつまらなそうだけど、やると燃えてきます。（愛知県／藤崎らいむ）

㊢4、5年？　ずっと続けてプレイしてたらスゴすぎる…。㊢もRPGを2年半かけてクリアしたことはあるけど（1回プレイしたら次は2カ月後ってな感じだった）。

♡ズバリ！『パイロットウイングス64』しかないでしょう。よくゲームに「ハマる」と言いますが、このゲームはまったく別モノです。パーフェクトを取ったときの達成感は大作RPGをクリアしたときのそれとは比較になりません。N64を持っている人、まだ購入を悩んでいる人、これとマリオがあれば200時間は遊べますよ。そうしてる間に「えっ、もう新作?!」てな感じです。とにかく「ゲーム買うなら64だ」（パクリ）。（神奈川県／みずき）

㊢4、5年に200時間…。気の長い話が多いね、今回。そうそう、やっと64買ったので『パイロット～』やってるところです。難しい…。

私は アーチェが 好きだったけど。
ミント
スターオーシャンをかいまして、すごいおもしろかったんで、テイルズを買ったんだけど。
ぢがぁ～～～ッ!!
おもしろ～～い!!
…でも、つまるよ。攻略本なしでは。
でも、今までゲームあきらめまくりの私がこんなにもえたんはじめてダヨ!
ファンのみなさんの気持ち、わかるわ～。
スターオーシャンぐらいおもしろいよう!

➡『テイルズ』の攻略本、なくて困ってる人、多いよね（和歌山県／井海君）

ラグランジュポイント!!
名作です～
FCソフトで、昔ファミマガでもマンガをやっていました。
中でもBGMはとてもよかった。

➡ファミコンでもいいBGMのゲームもあった（神奈川県／みや）

⬇周りではカインの生き方に感動してるって人が多いみたい（大阪府／箱崎さとる）

⬇元ネタ（レッツゴー3匹のこと）を知ってる人って少ないような気が…（富山県／高松康平）

⬇イラストもモノクロでぴったり（静岡県／ロンドンビープ）

⬆ほかの精霊のファンっていないの？（愛知県／水月いずみ）

⬆わき役にしては有名すぎると思うんだけど（岡山県／黒子走り）

せいけんでんせつ
★フラミ～★

⬆フラミーって男のコだっけ、女のコだっけ？　確か女のコだったような（大阪府／しゃぼん玉）

➡イベントで印象深くなることも多いよね（沖縄県／夏おんな）

➡なぜ関西弁なのかは永遠の謎。雰囲気なんだろーか（愛知県／浅葱らいむ）

➡とりあえず今回のテーマだし、がまんして（埼玉県／月影水萌）

➡『1』で全キャラのシナリオをクリアしたらどのくらい時間がかかるんだろ？（愛知県／めっきー）

➡わき役だっていったら編集部Oさんが怒る？（岩手県／太郎サンタマリア）

➡2人（？）とも動物系で、めちゃカワイイとこがいい（岡山県／玲亜）

⬆こう考えてみると、ゲームの主役ってプレイヤーなんだよねー（大阪府／ガウ）

⬆紅蓮の魔導師中年説ってのもあったねぇ（滋賀県／そうぎり俺飛）

➡このゲームって、わき役キャラの宝庫って感じ（長崎県／亜由美）

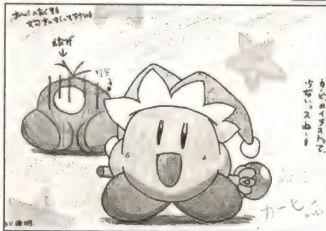
わき役万歳？
ロマサガ3

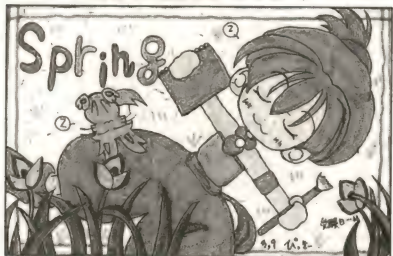
 【床下マニアック】♨私は3枚一気に送りましたが、1人で最高何枚載るんでしょう？（大阪府／りほま愁葦）㊢これも別に1人何枚って決まってるわけじゃないよ。極端な話、ネタがよかったり、インパクトのあるハガキだったら、いくらでも掲載されるし。とりあえず、イラストに、文章に、精進してもらうってとこでしょうか。

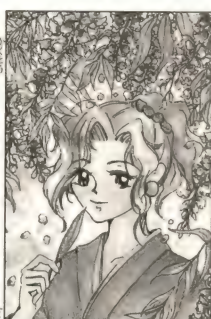
今号の最高値

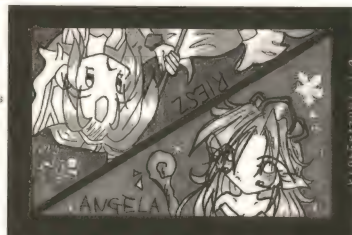
紳士淑女の社交場 マニアック画廊

⬆安室奈美恵ちゃんのCDジャケットが元ネタだとか（福岡県／コムロヨシキV8）

⬇「カービィのエアライド」って、どんなゲームなのかいまだにわかんないんですけど…（和歌山県／幽明）

➡なぜ、かにかに？ってとこもいいんだけど、サラのまゆ毛の太いとこも、なんかスキ（愛知県／ルルワール三世）

⬇春ってのはほんとに気持ちいい風が吹くから、季節の中で一番好き（愛知県／ぴっきー）

⬅格闘ゲームのイラストってかなり少ないんだよね（滋賀県／水戸黄門）

⬅和服ってのもたまにはいいねー（兵庫県／魚）

➡タテに置いたほうがよかった？（神奈川県／軌龍花月）

⬅あくまでこのイラストだけはギャグに走ってます（神奈川県／犬原わんこ）

⬇大きくなってもみんな服装が変わんないのはなぜ？（三重県／聖蓮羅）

⬇ここまでいくと、別人モード。お姉さんって気も（秋田県／高峰るいか）

⬇背が高いってだけで、ちょっと違和感あるよね（千葉県／画龍点睛）

⬇ケヴィンのサイズって、もとのまま？（福島県／ラビのぼ～けん）

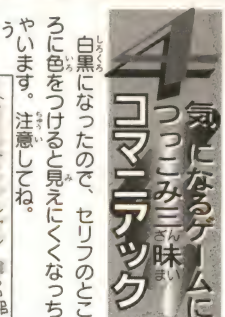
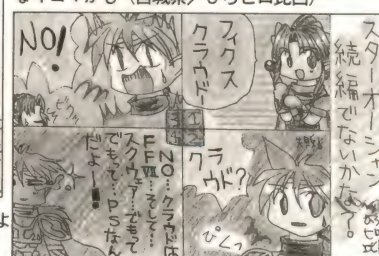
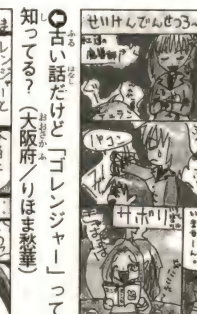
➡春らしい色使いっていってもわかんないかな（鳥取県／くろぶち）

気になるゲームにつっこみ三昧 4コマニアック

白黒になったので、セリフのところに色をつけると見えにくくなっちゃいます。注意してね。

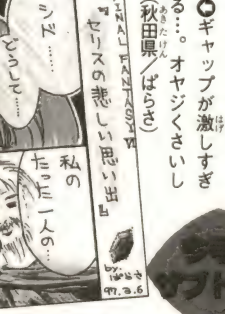
⬇場合によっては、怒りをかって、集中攻撃されそう。ヘタすると味方も（北海道／作者ちばる）

⬆ネコのにぎった寿司…。なんとなく食べたいような気もする…（岩手県／神風ぷくりん）

⬇マニアック読者の気持ちを代弁しているような4コマかも（宮城県／ひろヒロ比呂）

⬅めんくいなのはいいとして、なぜ鼻血を流してる？（栃木県／水姫由良）

⬅古い話だけど「ゴレンジャー」って知ってる？（大阪府／りほま愁華）

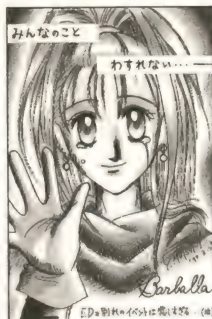
⬅アンジェラのキャラクタにはハマってると思う（広島県／カナリルス）

➡ギャップが激しすぎる…。オヤジくさいし（秋田県／ぱらさ）

今号のザブトン！

【床下マニアック】⬇前のキャラコンの結果見て思ったんですが、『F・FⅥ』のティナが『Ⅳ』になってました。なぜ？（京都府／あろえ）㊥それは、写植屋さんのミスではなく、かといって印刷所の間違いでもなく、編集長のせいでもなく（そうでもないか？）、とにかく一番悪いのは㊥です。ゴメン。なんか最近あやまってばっか…。

⇧みんながおそろいのドレスを着てるってのが◎（千葉県／うずらのたまご）

⇩メッセージは反対側に書いてねー（長崎県／Pigma）

⇨なんとなく、やるせないエンディングだったなぁ（兵庫県／睦月勇）

⇨SFC版が出て「III」のイラストもチラホラ（東京都／せばす・ちゃん）

⇨パソコンで描いたんだよね。編も早く買おっと（東京都／まぐろイルカ）

⇨さくらって世界中旅行（？）してて　うらやましい（鹿児島県／高木かすみ）

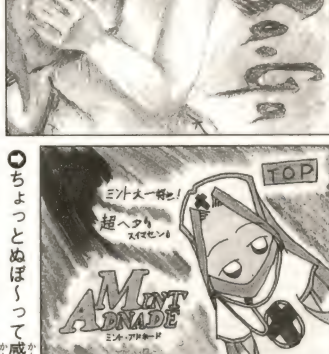
⇨アビスに行くと、もとの怪物の姿とのギャップがはげしくて、けっこう驚いた（埼玉県／乱蒼刻）

⇨確かに…。すっごく苦労しそうな気がする…（千葉県／らーりむる）

⇦見たかったけど、機会がなくって…残念だった～（滋賀県／晁花にき）

⇦最近、ゲームキャラに普通の服を着せたイラストが増えてきたみたい（京都府／結城碧）

⇩色づけはパステル？　白黒で見えるかな（宮城県／飛月希咲）

⇨ちょっとぬぼ～って感じだけど、なんかいい感じ（神奈川県／みんと）

⇨大人になってもやっぱり「でち」ですか（徳島県／いざさわ萌葱）

あて先はこちらっ！

今回はマニアックの全コーナーを紹介。まず、「おハガキマニアの園」「教えて！　上手い人っ」「心の一本」「マニアックテーマ画廊」「4コマニアック」「マニアック画廊」「いきなりファンコール」「床下マニアック」。どれも見てもらえばどんなコーナーかわかるよね。ほかにゲーム音楽について語ってもらう「俺の歌を聴け！」と、テーマに沿って文字ネタを書いてもらう「テーマの園」、手作りの作品（人形とか）を見せてもらう「工作できるかな？」ってなのも。初投稿の人のイラストコーナー「新人さんいらっしゃい」というのもあります。ちなみに文字ネタもののほうが掲載率は高いです。

「心の一本」と「俺の歌を聴け！」は、どこがどういうふうによかったのかをしっかり書いてくれると二重マル。で、8月号のテーマ画廊のお題は「ごはん」で締め切りは6月20日。すべてのあて先は〒105 東京都港区東新橋1・1・16 TIMファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで。

⇧このコーナーは「あて先はこちらっ！」（千葉県／風魔やよい）

いきなりファンコール

投稿者応援コーナー

好きな投稿者さんにアツいメッセージをおくってもらうコーナーです。群馬県の浜本みんさん宛ての手紙が多いですね～。

◆桐生成サマ。あなたサマの絵、いつも元気いっぱいで大好きです。私が大量投稿するきっかけを与えてくださいましたし。今の私があるのはあなたサマのおかげだと思います。これからもがんばってくださいね。（神奈川県／朧月水葵）

⇨（千葉県／うさぎ）

⇦（大分県／月野光）

⇦（北海道／ゆきのぢょー）

⇦（新潟県／ろっしい）

【床下マニアック】♨新コーナーの案ってまだ募集中ですか？（愛知県／浅葱らいむ）編まだどころか、随時募集中。最近ページ数が増えてきたからいろんなことができるし。みんなからの要望があれば（よっぽどマズいものでない限り）新しいコーナーを作っていくつもりなので、よろしく。マニアックの感想なんかもあるといいなー。

サテラビューステーション
Satellaview Station

今回はミステリーに釣り、レースと大忙し！

バストーナメントに参戦したら、6月はRの研究所で不思議な世界を体験。サウンドリンク以外にも、レースゲームのタイムアタックで熱くなれるぞ！

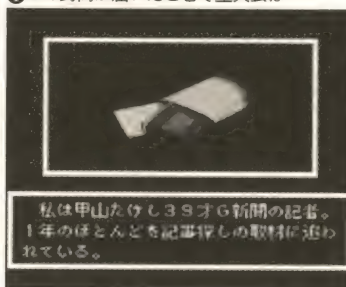
R研究所で起こるミステリー

Rの書斎
音声連動（6月放送）
不思議な体験をするサウンドノベル

6月放送の音声連動番組「Rの書斎」は、画面上に表示されるグラフィックと、声優が読み上げる音声で、臨場感たっぷりなテキストアドベンチャー形式の番組だ。放送時間内に、正しい選択をしていかないと、真の結末にたどり着けないぞ。放送日程は6月1日～14日の19：00～20：00。全2話で各話1週間ずつの予定。

「私は都内に住む30才の主婦です。
これは数年前に私が経験したお話です。
ある雨の降る夜でした。傘を持たない
主人のために駅まで車で迎えに行き
ました。私達が住んでいる所は山を切り
開いた新興住宅地です。駅までは歩くと
20分ほどかかるのですが、車だと信号
が少ないので5分ほどで行けます。私は
いつものように近道をするため竹薮の道
を通りました。街灯がないこの道は暗く
って少し気味が悪いのですが車だと
ほんの一瞬で抜けられるので地元の人の
多くがこの道を利用します。私はその夜
も普段と変わらずに車を進めました。

⬆声優さんの声とミステリアスなグラフィックが、プレイヤーを未知の世界へと誘う…

⬇この封筒が届いたことで主人公は…

私は甲山たけし39才G新聞の記者。
1年のほとんどを記事探しの取材に追われている。

怪しい封筒が誘うミステリーゾーン

プレイヤーは怪しい封筒を受け取った新聞記者となり、R研究所で不思議な体験をした人の日記を読む。日記を読み終えたとき、主人公が目にするものは…。

データ放送（イベント） BSF-ZERO2プラクティス

0'10"
FIRE SCORPION
ENGINEUNIT RS-5025S ×4
MAXPOWER 4892ps
MAXSPEED 463km/h
WEIGHT 2152kg
ACCELERATION
YES NO

⬅自分に合ったマシンを見つけ出せ！

⬆描き下ろされたニューマシンのCGだ！

以前、放送された音声連動番組「BSF-ZEROグランプリ」の続編の放送が8月に予定されている。その練習の意味も含めて、6月のマンスリーイベント（音声連動ではないがランキングを競うイベント）として『BSF-ZERO2プラクティス』が、放送されることになった。BSオリジナルのマシン4台やゴーストシステムの採用など、新しい要素がたくさんあるぞ。放送日程は、6月1日～28日の17：00～17：30と22：00～22：30だ。

優勝者には音声番組の出場権が与えられる

「BSF-ZERO2プラクティス」ではオリジナルコース5つをプレイできる。各コースを5周したラップタイムの合計がスコアとなり、全5コースのスコア合計で成績を競うのだ。使用したマシンを含め、ゲームの成績はパスワードで表示される。このパスワードとサウンドリンクゲームへの出演希望、感想を、ハガキまたはファックスでゲーム終了後に表示される宛て先に応募しよう。成績優秀者の中から数名に、『BSF-ZEROグランプリ2（仮称）』への出演権が与えられるぞ！音声放送の『BSF-ZEROグランプリ2（仮称）』では、実況は前回同様、バッキー木場さんが担当。それに加え、女性解説者と、先のマンスリーイベントの成績優秀者数名がコース攻略の解説として出演することになるぞ！

ベストラップを目指せ

BEST 0'31"52
POWER
SPEED 174km/h
0'21"30

⬅コース、マシンはBSオリジナル。新しい感覚でプレイすることができる

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は通販にて販売中。価格は18000円（税込）。詳細はSt.GIGAサテラビュー放送センターにお問い合わせ下さい。電話番号：03-5350-8686

※76ページの画面はすべて開発中のものです。

前回放送された『バス釣りNo.1 春の全国トーナメント』の決勝が開催される。予選で好成績を収めた人も、そうでない人も参加できるトーナメントになっているぞ。ただ、バス釣りトーナメントに参加するには、『糸井重里のバス釣りNo.1』のソフトが必要になる。持っていない人はゴミ拾いキャンペーンに参加しよう。放送日程は5月25日～31日の19：00～20：00。1週間しかチャンスがないので見逃すなよ！　出演は前回同様、糸井重里さん、河辺バスプロ、萩森侚子さん、そして小泉今日子さんと豪華メンバーだ。

トーナメントスタート

大会委員長（？）の糸井重里氏から、開会の挨拶も音声で聞くことができる

糸井さん、河辺バスプロとトーナメントに参戦

『糸井重里のバス釣りNo.1』のソフトを持っている人は糸井さんや河辺バスプロといっしょに釣りができる。前回の予選で見事トップ100に入賞できた人は、糸井さん、河辺バスプロの参加するトーナメントに出場し、順位を競うことができる。残念ながらトップ100に入賞できなかった人や、今回が初めての参加となる人は一般部門への参加となるが、ちゃんと順位が発表されるのでがんばって大物バスを釣り上げよう！

糸井さんと勝負！

自分の感覚を信じて、バスを釣ろう！

どのあたりにバスがいるのだろう？

湖をきれいにするゴミ拾いキャンペーン

『糸井重里のバス釣りNo.1』のソフトを持っていない人は、赤星湖をきれいにするゴミ拾いキャンペーンに参加することができる。湖に落ちているゴミを拾えば、ゴミくじを引くことができるぞ。見事、当たりを引いたら懸賞に応募できるのだ。賞品はトーナメントと同じオリジナルステッカー、BSカラーのオリジナルルアーに加え、ゴミくじでは『糸井重里のバス釣りNo.1』のソフトと盛りだくさん。たくさんゴミを拾うほどチャンスが増えるぞ！

ゴミをたくさん拾って赤星湖をきれいにせよ

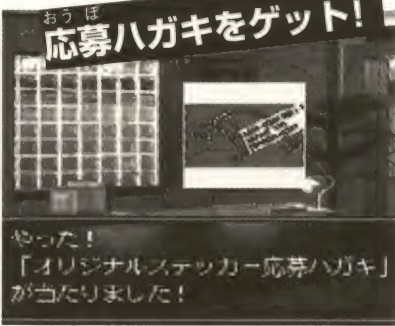
02/21

ゴミを拾って…

応募ハガキをゲット！

やった！
「オリジナルステッカー応募ハガキ」
が当たりました！

ゴミくじをたくさん引いて当てろ

スーパーファミコン放送番組表

5月25日～31日	時間	6月1日～7日	6月8日～14日	時間	6月15日～21日
00　ダビスタ96対応データ 30　週刊バスマガ・第13号	12	00　ダビスタ96対応データ 30　週刊バスマガ・第14号	00　ダビスタ96対応データ 30　週刊バスマガ・第15号	12	00　ダビスタ96対応データ 30　週刊バスマガ・第16号
00　ワイルドガンズ 30　SANKYO　FEVER！	13	00　スーパーファイナルマッチテニス 30　スーパーバレーII	00　ワイアラエの奇蹟 30　スーパーファイナルマッチテニス	13	00　ファイプロ2 30　ワイアラエの奇蹟
00　スキーパラダイス 30　スーパーボンバーマン2	14	00　高橋名人の大冒険島 30　スーパーボンバーマン	00　超魔界大戦どらぼっちゃん 30　高橋名人の大冒険島	14	00　クレイジーチェイス 30　超魔界大戦どらぼっちゃん
00　クレイジーチェイス 30　アクトレイザー	15	00　ファイプロ2 30　ワイアラエの奇蹟	00　スーパーバレーII 30　ファイプロ2	15	00　スーパーファイナルマッチテニス 30　スーパーバレーII
00　ファイプロ2 30　スーパーボンバーマン	16	00　アクトレイザー 30　奇々怪界～謎の黒マント～	00　スーパーボンバーマン 30　アクトレイザー	16	00　高橋名人の大冒険島 30　スーパーボンバーマン
00　ニチブツマージャン 30　O．B．倶楽部	17	00　BSF－ZERO2プラクティス 30　改造町人シュビビンマン零	00　BSF－ZERO2プラクティス 30　Dr．マリオBS版	17	00　BSF－ZERO2プラクティス 30　改造町人シュビビンマン零
00　BSイーハトーヴォ物語　第4話 声の出演：山寺宏一さん、今井由香さん	18	00　BSゼルダの伝説　第1話 ゼルダ姫の声：國府田マリ子	00　BSゼルダの伝説　第2話 ゼルダ姫の声：國府田マリ子	18	00　BSゼルダの伝説　第3話 ゼルダ姫の声：國府田マリ子さん
00　新作サウンドリンクゲーム バス釣りNo.1　春の全国トーナメント 出演：糸井重里さん、小泉今日子さん	19	00　新作サウンドリンクゲーム Rの書斎　第1週 テキストアドベンチャー	00　新作サウンドリンクゲーム Rの書斎　第2週 テキストアドベンチャー	19	00　新作サウンドリンクゲーム サテラQ　直Q！変化Q！ 出題者：ギャラクター石井さん
00　マガジン番組 ゲームや音楽の最新情報	20	00　マガジン番組 ゲームや音楽の最新情報	00　マガジン番組 ゲームや音楽の最新情報	20	00　マガジン番組 ゲームや音楽などの最新情報
00　ぎゅわんぶらあ自己中心派230 スーパー五目並べ　連珠	21	00　SONIC　BLASTMAN 30　ザ・ファイヤーメン	00　奇々怪界～謎の黒マント～ 30　SONIC　BLASTMAN	21	00　アクトレイザー 30　奇々怪界～謎の黒マント～
00　ニチブツマージャン 30　O．B．倶楽部	22	00　BSF－ZERO2プラクティス 30　Dr．マリオBS版	00　BSF－ZERO2プラクティス 30　改造町人シュビビンマン零	22	00　BSF－ZEROプラクティス 30　Dr．マリオBS版
00　ダビスタ96対応データ 30　週刊バスマガ・第13号	23	00　ダビスタ96対応データ 30　週刊バスマガ・第14号	00　ダビスタ96対応データ 30　週刊バスマガ・第15号	23	00　ダビスタ96対応データ 30　週刊バスマガ・第16号
00　花札 30　CAMELTRY	24	00　スーパーファイナルマッチテニス 30　スーパーバレーII	00　ワイアラエの奇蹟 30　スーパーファイナルマッチテニス	24	00　ファイプロ2 30　ワイアラエの奇蹟
00　ファイプロ2 30　スーパーボンバーマン	25	00　クレイジーチェイス 30　超魔界大戦どらぼっちゃん	00　ザ・ファイヤーメン 30　クレイジーチェイス	25	00　SONIC　BLASTMAN 30　ザ・ファイヤーメン

 【床下サテラビュー】今月号で紹介しきれなかったが、『サテラQ』も放送されているのだ。サブタイトルは「直Q！　変化Q！」と、相変わらずのダジャレまじりのものだぞ。このタイトルを考えるために番組プロデューサーは頭を悩ませているのでは…!?　これから『サテラQ』は新タイトルをどんどん放送していくらしいぞ。

ジャ〜ナル フラッ〜クス

みんなのアミューズメント情報発信基地！

☆☆PRESENT☆CAMPAIGN TOPIC☆GOODS☆EVENT☆

今回は各メーカーさんに奮発してもらってプレゼントがたくさん！ たくさんの応募まってま〜す!!

トピック ますます広がる、すぎやまこういちin『ドラクエ』の世界！

「ドラクエ」シリーズの音楽担当として有名な、作曲家のすぎやまこういちさん。そのすぎやまさんの指揮による「ドラクエコンサート」が今年も開催されるぞ。これは本格的なオーケストラによる「ドラクエ」のゲームミュージックと、すぎやまさんの楽しいお話が聞けるというもの。詳しくは左のカコミを見てね。

また、インターネットにすぎやまさんのホームページが開設されたぞ。そこではドラクエミュージックの最新情報のほか、すぎやまさんのプロフィールや最新インタビューを見ることができるのだ。

⬅ご自身も大変なゲームファンなのだ

ゲーム関連のウラ話も載ってるかも？

すぎやまこういちさんのホームページが登場！

アドレス
http：//www. sme. co. jp/Music/Info/sugiyama

コンサートの日程

第11回ファミリークラシックコンサート〜ドラゴンクエストの世界〜
日時：8月20日（水）開場17：00 開演18：00
会場：渋谷公会堂
料金：S席4000円 A席3500円 6月1日発売開始
演奏：東京交響楽団
問い合わせ：ファミリークラシックコンサート実行委員会 ℡03－3446－7762

第3回ドラゴンクエスト・スペシャルコンサート・名古屋
日時：8月30日（土）開場13：30 開演14：00
会場：しらかわホール
料金：正面席4000円 バルコニー席3000円 発売中
演奏：名古屋フィルハーモニー交響楽団
問い合わせ：しらかわホールチケットセンター ℡052－222－7117

プレゼント

CD「ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…」オリジナル・ゲーム・ミュージック

3名

⬅音源はゲームそのままを使用

プレゼント N64アクションゲームの超大作『時空戦士テュロック』発売!!

ゲームファン待望の、アクレイムのN64ソフト『時空戦士テュロック』が、いよいよ5月30日に価格7800円（税別）で発売されるぞ。今回その発売を記念して、ファミマガ64読者のためにソフトとTシャツのプレゼントを提供していただいたのだ。

実はこのゲーム、アメリカでは一足先に発売されていて大人気。アクレイム本社の地元の都市ではアメリカでの発売日、3月4日を「テュロックの日」として正式に認定。さらに、「テュロック大通り」ができてしまうくらいのフィーバーぶりなのだ。日本での人気もブレイクも間違いなしかな!?

⬇デカくて速い！ 超危険なモンスターがワンサカ!!

⬆時代を遡って冒険する3Dアクションゲーム。あまりにリアルでコワイくらい

⬅ウソみたいだけどこのとおり。「テュロック大通り」誕生の瞬間だ

発売を記念して「テュロック大通り」!?

プレゼント

N64ソフト『時空戦士テュロック』&オリジナルTシャツ

セットで3名

⬅このソフトのほかに、オリジナルデザインのTシャツをつけてプレゼント！

グッズ

ゲームファンにはウレシイ定番モノが「マメゲーム」に！

手軽に持ち歩いて、どこでも遊ぶことができるキーチェーンゲームが巷で大人気。バンダイから発売されている「マメゲーム」シリーズも、そんなキーチェーンゲームの中の1つ。

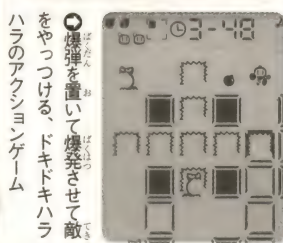
このシリーズには、単純だけどハマってしまう昔ながらの定番モノのゲームから、現在人気沸騰中のカワイイキャラが登場するものなど色とりどり。今後も月イチのペースで新タイトルが発売される予定。どんどん楽しみが広がっていくね。

現在この4種類の「マメゲーム」が各1200円（税別）で発売中

プレゼント

バンダイマメゲームシリーズ
『ボンバーマン』
『ゴー！ゴー！コニーちゃん！ジャカジャカジャンケンパズル』
『パックジュニア』
『スペースインベーダー』

各2名 計8名

ボンバーマン

爆弾を置いて爆発させて敵をやっつける、ドキドキハラハラのアクションゲーム

ゴー！ゴー！コニーちゃん！ジャカジャカジャンケンパズル

人気キャラ、コニーちゃんがゲームになったぞ。落ちてくるジャンケンブロックを、上手に消してクリアしよう

パックジュニア

追いかけてくるモンスターから逃げながら、画面上のドットを残らず食べよう！

スペースインベーダー

誰もが知っているテレビゲームの元祖。単純だけどそれがかえって新鮮かもね

プレゼント

ビデオを見れば一目瞭然『マリカー』攻略の決定版！

昨年暮に発売された「マリオカート64」は何度プレイしても飽きないハマリゲー。その奥の深さにますます魅了されているファンも多いはず。そんなマリカー野郎必見の攻略ビデオがあるぞ。

パイオニアLDCから発売中のビデオ「マリオカート64 パーフェクトビデオ」は、まさにマリカー攻略の決定版。アイテムやマシン特性、コースの紹介などの基本的なことから、ハイレベルなドライビングテクニックやショートカットまで、マリカーのすべてを映像でわかりやすく解説。全国の上級者の走りも収録されているぞ。

タイムアタックでカギとなる難しいショートカットもすぐに会得できるはず

プレゼント

ビデオカセット
「マリオカート64
パーフェクトビデオ」

初心者から上級者までのすべてのマリカーファンにオススメ。その名に恥じないカンペキな内容

5名

プレゼント

カワイイキャラ「へべれけ」がスクリーンセーバーになった!!

本誌の4コママンガでもおなじみの、サンソフトのオリジナルキャラ「へべれけ」がパソコンのスクリーンセーバーになったのだ。5種類のアニメーションとオリジナルBGMやSEがとてもキュート。思わず見とれてしまうぞ。さらに各アニメーションに対応した壁紙も5種類内蔵。価格3900円（税別）で発売中だぞ。

奇想天外、エキセントリックな世界が待っているぞ。右脳をダイレクトに刺激！

プレゼント

Windows版CD-ROM
「へべれけの
スクリーンセーバー」

中にはCD-ROMが入っている。ウィンドウズ95環境のパソコンに組み込むことができるよ

3名

はみだし情報コーナー

みんなにたくさんの夢を運んできたドラえもんが、今度は切手になってみんなに手紙を運ぶ!? 5月2日に発売されたこの切手は「ドラえもんグリーティング切手」。80円切手5枚が1シートになっていて価格400円（税込）。普通の切手は濡らして貼るけど、この切手はあらかじめ裏にのりがついているシール式。もうすでに売り切れ状態らしいが、あまりの人気に再発売のうわさもあるぞ!

トピック 人気ボーカリストによるCD「スーパーロボット大戦」発売!!

過去のアニメのスーパーロボット達が登場して、バトルを繰り広げる『スーパーロボット大戦』シリーズ。その独特の世界が幅広い年齢層のゲームファンやアニメファンの心をつかんで大ヒット。そのゲーム内に登場するロボットアニメの主題歌を集めたCDが、ポニーキャニオンから発売中だ。ボーカルを担当するのは、数多くのアニメ主題歌を歌ってきた水木一郎と影山ヒロノブ。さらに「ザブングル」「ダンバイン」などのテーマソングを歌ったMIOもゲストで参加しているぞ。

➡CD1曲目の「サイバスター」主題歌は、この2人のデュエットなのだ

プレゼント

CD「スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション ROBONATION.1」

3名

⬆価格は2427円（税別）

グッズ 昔懐かしのヒーロー達がフィギュアになって復活!!

ひそかなブームになっているフィギュアコレクト。日夜新しいアイテムを探しているコレクターに、メディコム・トイから発売中の「リアルアクションヒーローズ」シリーズを紹介しよう。これは昔懐かしいTVヒーロー達を、細かな部分にまでこだわって再現した作りがウリ。左のキカイダーのコスチュームの質感なんか超リアル。コレクターは感激でクラクラしちゃう?

リアルな質感がたまらない～！

⬆この「人造人間キカイダー」は価格1万2000円（税別）。今でも人気が高い

➡「デビルマン」は9800円（税別）

プレゼント

リアルアクションヒーローズ「人造人間キカイダー」「デビルマン」

各1名 計2名

グッズ 書くだけじゃ面白くない!? 身近な文房具が大変身!

いつも何気なく使っている文房具が、カッコイイスパイキットに変身してしまう? そんな「パワーペン」シリーズがトミーから発売されたぞ。今回発売された4種類の「パワーペン」は、見かけは普通のボールペンやマーカー。だけど変形させると望遠鏡になったり、それぞれまったく別の使い方ができるのだ。友達どうしで持ち合って、いろいろな遊び方を考えてみると楽しそうだね。

パワーペン マルチスコープ

⬆遠くがよく見える望遠鏡にもなるぞ。価格は780円（税別）

パワーペン シークレットコード

➡このペンで書いたものは横のライトでのみ読める。1980円（税別）

パワーペン サウンドサーチ

➡小さな音を増幅するぞ。1480円（税別）

パワーペン サイバーショット

⬆ペンが変形して上のような光線銃になる。友達と対戦もできるぞ。2480円（税別）

プレゼント

パワーペンシリーズ「マルチスコープ」「シークレットコード」「サウンドサーチ」「サイバーショット」

各2名 計8名

プレゼント希望者は

ジャーナルフリークスの中のプレゼントを希望する方は官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・希望商品名、はみだし情報コーナーで紹介してほしい一言コメントなどを明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部7月号ジャーナルフリークス・プレゼント係まで送ってください。

プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効です。7月号のプレゼントの締め切りは6月20日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

賞品の発送は、発売日などの都合上、締め切り期日後1～2カ月かかる場合もあります。プレゼントの当選、発送に関する問い合わせは受け付けておりませんので、ご容赦ください。また、ジャーナルフリークス内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

プレゼント 「エヴァ」映画公開を記念してプラモデルをプレゼント！

テレビ放映が終了した後も根強い人気がある「エヴァンゲリオン」。3月には劇場映画が公開され大反響を呼んでいる。その劇場版「新世紀エヴァンゲリオン"シト新生"」の公開を記念して、バンダイから発売中のプラモデル「LM-HGエヴァンゲリオン初号機輸送台仕様」のプレゼントが届いたぞ。このプラモデルの特徴は人間の体と同じように関節があり、いろいろな部分が動くようになっていることだ。また番組の中にも登場した装備や、専用輸送台兼拘束具などが同梱されているぞ。

➡いろいろな装備や、フィギュアも付いて価格は3500円（税別）だ

プレゼント

プラモデルキット
「LM-HGエヴァンゲリオン初号機輸送台仕様」

3名

No.4読者プレゼント当選者発表

●実況パワフルプロ野球4
北海道／菅又満也
岩手／大須賀悠
秋田／進藤幹生
埼玉／高野文春
千葉／八代康弘
東京／安蒜信義
神奈川／赤見正司
長野／北原ゆかり
静岡／竹村和晃
愛知／安田昌浩
富山／浜松泰士
岐阜／井上志朗
京都／増田貴幸
大阪／山本研一
和歌山／信治晋
兵庫／大谷剛
岡山／道満俊宏
島根／古安勇太
広島／吉田浩士
香川／安藤佑一郎

●忍たま乱太郎3
北海道／守岡武雄
青森／斎藤有美
岩手／山影幸一
茨城／平野康児
埼玉／松田行良
千葉／菅原陽
東京／奥佳武
／平石敦子
神奈川／吉原喜仁
富山／久保壮紀
岐阜／北島稔
三重／加太健一
大阪／清野晃佑
岡山／倉田泰裕
広島／宮中拡希
山口／小田龍一郎
愛媛／西原のり子
佐賀／木下和也
宮崎／谷口浩敏
鹿児島／松崎知美

●タイトーバラエティーパック
北海道／井口勝之
岩手／榊原隆弘
宮城／阿部佑太
福島／楠佳輝
群馬／池田宏樹
埼玉／新井美夜子
東京／大木栄伸
神奈川／大垣聡
新潟／猪俣貴史
富山／山田浩
愛知／北野広郷
／久野和矢
三重／奥野靖裕
奈良／宝来成隆
大阪／松村忠
兵庫／松本大佑
岡山／依田浩二
徳島／十河亮恵
福岡／堤克義
鹿児島／山内佑介

No.5読者プレゼント当選者発表

●ブラストドーザー
北海道／刈谷史博
埼玉／太斎智典
千葉／長城隆
東京／桜井勇司
神奈川／溝口勝博
長野／高橋正和
静岡／堀江秀弥
愛知／小南太郎
大阪／黒田昭浩
宮崎／工藤翼

●JリーグLIVE64
岩手／及川静也
東京／鈴木聖明
愛知／廣瀬浩一朗
三重／山際真
京都／山佳広明
大阪／大石裕基
兵庫／浜辺幸拓
鳥取／野引朋史
島根／青木良之
岡山／中川勝志

●ダークロウ
秋田／豊嶋貴宏
東京／澤井賢治
長野／飯山健
石川／對馬鉄兵
静岡／高木文仁
三重／曽野秀人
京都／草郷一也
大阪／清水淳
岡山／山藤洋一
山口／龍見地一行

●ソリッドランナー
青森／本荘統之
福島／菅野俊公
群馬／小沢学
埼玉／小川智芳
千葉／嶋田晃弘
東京／土屋淳
／村山彰彦
和歌山／丸山敏史
岡山／横部正二
広島／古木賢一

●スーパーダブル役満II
北海道／瀬川裕司
福島／佐藤一浩
茨城／七井敬弘
千葉／伊藤勝
神奈川／工藤健未
静岡／鈴木庸介
愛知／横井百合子
兵庫／福井裕司
岡山／原田貴
長崎／上野洋平

●Parlor! Mini5
秋田／庄司佳正
埼玉／花塚真一
千葉／野村浩文
東京／小笠原友秀
静岡／山本昌之
愛知／小林真里菜
三重／竹田和彦
岡山／結城達也
愛媛／吉田祐一
鹿児島／原田雄豪

※読者プレゼント内は敬称略とさせていただきました

CD VIDEO & BOOK

届くかな／CaYOCO
バンダイ・ミュージックエンタテインメント／5月21日発売／971円（別）

CD

テレビ朝日系で放映されて人気上昇中のアニメ、「花より男子」の新しいエンディングテーマを収録したシングルCD。

実況パワフルプロ野球3 '97春公式ガイド
NTT出版／発売中／950円（別）

BOOK

人気のSFCシリーズ最新作のペナントレースの勝ち抜き方やさまざまなモード、選手の育成方法などを紹介した攻略本。

ただ声が聴きたくて／金月真美
キングレコード／5月21日発売／971円（別）

CD

『ときめきメモリアル』の藤崎詩織役で有名な金月真美の6thシングル。カップリング曲は彼女自身が作詩作曲を担当。

ファイアーエムブレム ザ・ベスト Vol. 1～2
NTT出版／発売中／各2800円（別）

CD

懐かしのFC版や最も新しい作品までの、オリジナルゲームサウンドを収録したベストアルバム。2タイトル同時発売。

小説 下級生 Spring has come.～一学期
ケイエスエス／発売中／900円（込）

BOOK

ゲームやアニメ小説を手がけた実績がある飯野文彦の書き下ろし。キャラクタデザインの門井亜矢のイラストも掲載。

悪魔城ドラキュラ～月下の夜想曲～ オリジナル・ゲーム・サントラ
キングレコード／発売中／2243円（別）

CD

アメリカのCMソングを数多く歌っている、実力派の歌手シンシア・ハレルが歌うテーマソングも収録されている。

ファミマガ64 読者プレゼント＆アンケート

計60本！

今号のプレゼント　各20名

①時空戦士テュロック……………………51

②ゆけゆけ!!　トラブルメーカーズ……46

③ミニ四駆GB　Let's & Go!!………100

※ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです。

応募のきまり

83ページのアンケートハガキに、タイトル内の今号のプレゼントで欲しいものの番号（①〜③）と、アンケートの答えを記入し、50円切手を貼ってポストに投函してください。締め切りは6月20日必着、発表は7月19日発売の9月号です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。

①小学校　②中学校
③高等学校　④大学
⑤専門学校　⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください（学生以外なら0と記入してください）。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を、番号で書いてください。

①男　②女

5 ファミマガ64以外によく読む雑誌を、表2から3つ選んで、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表3から選んで、番号を書いてください。

7 あなたが今後、買いたいと思っているゲーム機やパソコンを、表3から選んで番号を書いてください。

8 あなたが今後、買いたいと思っているゲームを、114ページの新作カレンダーのなかから3つ選び、その番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表1から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表1から3つ選んで、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを114ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを114ページの新作カレンダーのなかから3つ選んで、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を、次の項目から選んで番号を書いてください（機種は問いません）。

①1〜5本　②6〜10本
③11〜20本　④21〜29本
⑤30本以上　⑥ほとんど買わない

14 今後、ファミマガ64でもっと増やしてほしい記事を次の中から選んで、番号を書いてください。

01スーパーファミコンの記事
02ファミコンの記事
03ゲームボーイの記事
04バーチャルボーイの記事
05ニンテンドウ64の記事
06セント・ギガ関連の記事
07超ウルトラ技
08マンガ
09読者投稿のページ
⑩ファミマガ64NEWSのような、最新情報先取りの記事
⑪読み物
⑫攻略大全のような、まとまった付録での攻略
⑬サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
⑭ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
⑮その他

15 今後、ファミマガ64で減らしてほしいと思う記事を、14の項目から選んで番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体について、あてはまるものを次の項目の中から選び、番号を書いてください。

①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 N64ディスクドライブについてあてはまるものを、16の項目から選んで、番号を書いてください。

18 N64振動パックについてあてはまるものを、16の項目から選んで番号を書いてください。

19 アンケートハガキの表側の表に書かれたゲームのうち、自分で実際に遊んだことがあるものを、右下に記載の6項目（キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティ）について、評価してください。採点方法は、

(5)良い
(4)やや良い
(3)普通
(2)やや悪い
(1)悪い

の5段階です。

NO.	表1　今号の記事	NO.	
01	表紙	15	ファミマガ64　ランキングBOX
02	ポケットモンスター2　金・銀	16	RGBマニアック
03	エアロゲイジ	17	サテラビューステーション
04	スターウォーズ　帝国の影	18	ジャーナルフリークス
05	スターフォックス64	19	爆ボンバーマン
06	マルチレーシングチャンピオンシップ	20	パワーリーグ64
07	ワイルドチョッパーズ <N64メーカーレポート>	21	がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜
08	エニックス	22	ふね太郎
09	イマジニア	23	ゲームで発見!!　たまごっち
10	ソフトバンク	24	Parlor!　Mini6
11	時空戦士テュロック	25	スーパーブラックバスポケット2
12	実況パワフルプロ野球4	26	ミニ四駆GB　Let's＆Go!!
13	64大相撲　ミニゲームアイデア選考結果発表!!	27	USAホットライン
14	トランセル種市のポケモンリーグ!!	28	超ウルトラ技
		29	新作ゲームカレンダー

NO.	表2　雑誌名	NO.	
01	電撃NINTENDO64	20	月刊ファミ通Bros.
02	The64DREAM	21	LOGIN
03	Play Station Magazine	22	マイコンBASICマガジン
		23	コンプティーク
04	ファミ通PS	24	電撃王
05	電撃Play Station	25	ゲーメスト
06	HYPERプレイステーション	26	コミックボンボン
07	THE PLAY STATION	27	コロコロコミック
08	SATURN FAN	28	少年ガンガン
09	セガサターンマガジン	29	週刊少年サンデー
10	グレートサターンZ	30	週刊少年ジャンプ
11	月刊TECH SATURN	31	週刊少年チャンピオン
12	電撃SEGA EX	32	週刊少年マガジン
13	HYPER SATURN	33	月刊少年エース
14	ファミ通サターン	34	Virtual IDOL
15	週刊ファミ通	35	電撃G'sエンジン
16	TV Gamer	36	Pretty Fan
17	ゲームウォーカー	37	その他
18	じゅげむ		
19	Vジャンプ		

NO.	表3　機種名	NO.	
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
		13	3DO
02	スーパーファミコン	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット	15	MSXシリーズ
04	バーチャルボーイ	16	PC9801／9821シリーズ
05	ニンテンドウ64	17	DOS／V
06	PCエンジンシリーズ	18	マッキントッシュ
07	PC−FX	19	ピピンアットマーク
08	メガドライブシリーズ	20	その他
09	スーパー32X	21	何も持っていない
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	22	特に買いたくない
11	ゲームギア／キッズギア		

●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック

●音楽・効果音　BGMや効果音が、ゲームに合っているかどうかをチェック

●お買い得度　ゲームの値段が、内容につり合っているかどうかをチェック

●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかといった、プレイのしやすさをチェック

●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック

●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック

記入上の注意

アンケートハガキは19の新作通信簿を除いて、すべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて、1、2、3…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには、数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字ば4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の書き方は、次の点に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないで書いてください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけずに書いてください（記入例を参照）。

●筆記用具は必ず、HB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンを使ってください。色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●アンケート内、表1から表3、および114ページの新作カレンダーにある、01や0001などの数字は、頭の0も必ず書いてください。

記入例

×悪い例

7 4 □ 18

○良い例

1 4 1 8

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

アンケート回答欄　　7月号

1　2　3　4

5

6

7

8

9　1位　2位　3位

10　1位　2位　3位

11

12

13　14　15　16

17　18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

キリトリ線

札幌緊急レポート

最新のゲーム画面を開発者の生の声でつづる

爆ボンバーマン

N64	ハドソン	アクション
		内部バックアップ（未定）
	発売日未定	未定
	価格未定	未定
		未定

気になるゲームの開発状況を調査するために札幌取材を観光、いや敢行した。開発者との熱いトーク と迫力のボス戦もお見逃しなく!!

まだまだ、多くの謎に包まれた世界

N64になったボンバーマンの謎を暴くため開発者を爆撃!?取材

シリーズ初の3D化で、従来のゲーム性がどう変化するのか非常に気になる『爆ボンバーマン』。ゲームの全容をつかむため札幌にあるハドソン本社に取材をした。その結果、広報である藤原さんの監視（?）付きではあるが、開発ディレクターの奥野仁さんに最新画面を解説してもらったぞ!!

ゲーム画面の解説開始!!

広報担当 藤原伸介さん

ディレクター 奥野仁さん

証言 N64のスペックが戦略性の高いステージを可能にした

立体で表現されたステージは、雪、マグマ、橋、トロッコなどのバラエティに富んだもので構成されている。どのステージも複雑で戦略性の高いものになりそうだ。

奥野：ステージ上で、かなり入り組んだ場所なんかはN64じゃないとやりづらいですね。あと、視点を変えて氷の床を下から見上げた時の透明感とか水の表現なんかはN64でしかできないですね。

初公開の雪のステージなのだ!!

下から見ると透けて見える

視点を切り替えることで、こんなアングルからもボンバーマンを覗ける

氷でボンバーマンが転びそうだ

何層にも線路が重なる複雑なステージ

敵がトロッコで追いかけてくるぞ

下を通る時は視界が悪くて、敵と接触してしまいそうなステージだ

立体の空間にパズル要素がプラス

ゲーム中には、死角になったところから、何かを発見して謎を解いていくといったパズル要素を含んだものがいくつもあるハズだ。

奥野：今までのノーマル面のように単純に作業するんじゃなくて、マップのすみずみまで捜索して、こうしたらいいんじゃないかなってプレイヤーに考えさせる要素を盛り込んでいます。

水が満ちていて階段を下れない

階段が下まで続いている。なんだか、下に行けそうな気もするのだが…

ステージの端にスイッチのようなものがあるぞ!! もしや、これを押す?

ゴゴゴゴォ～。な、なんと、水門がゆっくりと動き始めた!!

水がすべてなくなれば、もうこっちのもの。さっきまで通れなかった階段も難なく下れるのだ

水が引いて通行が可能に!!

紋章をヒントにステージをクリア

ノーマル面は、紋章を手掛かりに出口を探すといった流れでゲームを進めることになるようだ。

奥野：紋章はヒントのようなもので、出口のキーになるところにあります。緑の矢印が出ればクリアの条件が整ったことになります。

紋章は、ステージをクリアするためのヒント。ここで何かをすればいいってことだ

満面の笑み♡

やっぱり、一仕事終えた後のボンバーマンはいい顔をするな～

証言2 新技が追加されて爆弾の使い道も多様になった

前回紹介した「連鎖キック」、「ためボム」のほかに「ボムタワー」という新技があることがわかった。そのほかにも、爆弾を使った技がまだまだあるハズ。

奥野：特徴があって、ゲーム的に特に使って欲しい技には名前を付けていますが、爆弾の具体的なテクニックについては、まだ整理されていなくて名前を付けていないものが、たくさんあります。

初公開の新技「ボムタワー」

↑爆弾を高く積み上げ、高い場所を破壊

↓線路に爆弾を置けば簡単に敵を倒せる

連鎖キック

←爆弾を何個続けて置いても、キックができるようになった

ためボム

←ちょっと前まで普通の爆弾が…

←パワーをためることで、爆弾の破壊力がアップするというスゴイ技なのだ

「ためボム」を使って橋ゲタを下ろすへ

跳ね上がった橋ゲタを「ためボム」の爆風で下ろして先へ進むこともある。ステージの謎を解くためには欠かせない技であることは間違いないようだ。

奥野：ステージ上には、「ためボム」を使用しないと破壊できないものなんかもあります。

↑上がった橋ゲタも「ためボム」の破壊力を使ったら…

↓見事に道がつながった。し、しかし、よく橋が壊れてしまわないもんだな…

使い道が多彩になった「ボムタワー」

「ボムタワー」は、爆弾を高く積み上げる技のことだ。「ボムタワー」を使用すれば、建物の2階、3階部分や、砲台も破壊することだってできるのだ。

奥野：下から「ためボム」で攻撃しても爆風が届かない高いところのものも、「ボムタワー」なら壊せます。ただ、リモコンがないとちょっとつらい技ですね。

↑3Dのステージでは、爆風の届かないところも当然出てくるハズだ

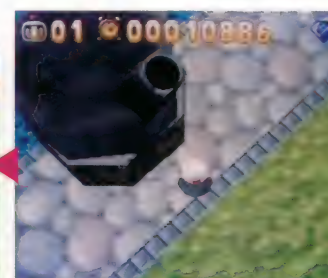
高い所のものだって破壊できるぞ

←爆弾を積み上げることで、建物の上の階も破壊することができるのだ

砲台を破壊する

↑爆弾でプレイヤーを攻撃してくる砲台

↓砲台の上まで爆風が届くように爆弾を積み上げればOK

←ステージに、いくつもある砲台。でも「ボムタワー」を使えば破壊可能だ

証言3 ボスキャラはあらゆる角度からプレイヤーに襲いかかる

今回紹介する鳥獣系ボスと深海魚系ボスの2種類のほかにも、続々とボスが登場することが判明した。しかも、ステージは3Dで構成されているから、ボスキャラが攻撃してくる範囲も360度ということになるのだ。

奥野：ノーマル面は、全部で5つのワールドがあり、それぞれ4ステージあります。ステージとステージをつなぐところに必ずボスキャラを置いています。

空中や水中からの攻撃が可能なボス

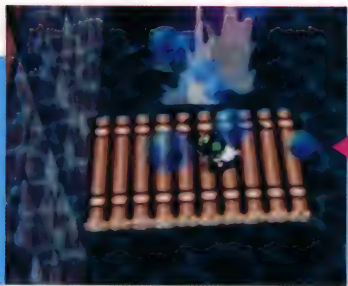
大空を舞いながら炎を吐いて攻撃してくる鳥獣系ボスと水の中から攻撃をしてくる深海魚系ボス。いずれのボス戦においても、今まで以上に手に汗握る戦いが展開されるハズだ。中間ボスでこの迫力なら、ラスボス戦が楽しみだ!!

奥野：ラスボスは…秘密です。

鳥獣系ボス

急降下して、鋭いくちばしでボンバーマンに襲いかかってくる

上空からボスが登場したぞ

深海魚系ボス

巨大あんこうのようなボス。泳げないボンバーマンは爆弾をタテに水の攻撃を防ぐ

ただいまの開発状況 60%

爆弾発言連発!? 『爆ボンバーマン』をさらに突っ込んで語ってもらった

取材を進めるうちに、どんどんとエスカレートし、その内容は真の解説だけにとどまらなくなってしまった。そこで、奥野さんと藤原さんの両名にさらに詳しく話を続けていただくことにした。重大発言を見逃さないように要チェックだ!!

セーブは、ROMカセットの方にするのですが、一応、セーブデータを持ち運びできるようにメモリーパックにも対応します。

Question 『スーパーマリオ64』は意識しましたか?

編 「スーパーマリオ64」とかは、気になりますか?

奥野● 『スーパーマリオ64』の機能は、プログラムを色々と作る段階でN64をどう使ったらいいのかというお手本にはしましたが、ゲーム的に意識はしていません。

Question 爆発シーンを球状で表現したことについて

編 爆発が、変化しましたね。

奥野● 広いマップを作ってみて、爆風が十字だと当たる範囲が狭くて、実際に敵に当てようと思っても爆弾を正確に置かないと1ブロックずれるだけで当たらなくなってしまうんです。今までは格子状が大前提の爆風だったんですが、フリーのマップにしてしまったおかげで、爆風がなじまなくなって球形の爆風で表現することになりました。連鎖の爆発は、従来のように可能ですが、球状で爆発シーンを表現してるので印象はずいぶんと変わり、今までの『ボンバーマン』とは違うんじゃないかという声が出てくると思います。

一言では、表現できない世界なのだ

Question 振動パックには対応するのですか?

編 周辺機器については?

奥野● 振動パックに対応させようという案があって、爆発のところで実験的に対応させたら、震えすぎちゃって何だか気持ち悪くて(笑)。まだ、はっきりしたことは決めていません。

Question タイトルを『爆ボンバーマン』にした理由は?

編 なぜ、このタイトルに?

奥野● シリーズの最初に立ち戻って、単純に『ボンバーマン』として、それだけでは弱いので音っぽい感じの「ボム」や「ブーン」とかを付けようという案もありましたが(笑)。結局、「爆」という漢字を頭に付けて1発目を引こうということで落ち着きました。

Question 現在はどんな作業をしているんですか?

編 今の開発状況を教えて下さい。

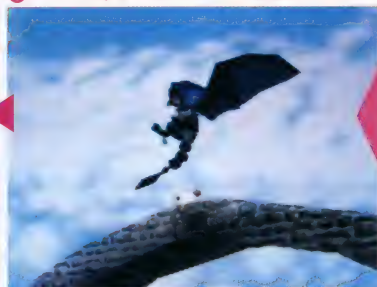
奥野● ノーマルモードは、まだできていないワールドがあるんですが、素材的には8割から9割ぐらいできていて、最後の調整作業をしています。組み込んでみて正しく機能しているか、矛盾がないか、ゲーム的におもしろくなっているか、などの全体を通した練り込み作業をしているところです。それと、バトルモードの方は、今やっとゲーム性が煮詰まった段階で、これからといった感じです。

開発中の画面で親切に説明♡

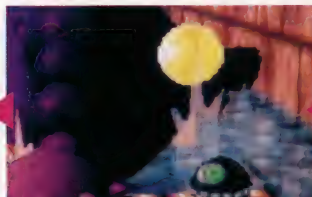
分かりやすいように、全身を使って説明をしてくれた

ひ〜助けて〜 あぢぢぢぢ…

↑くちばしの攻撃だけかと思ったら、いきなり熱い炎を吐いて、ボンバーマンを焼き尽くそうとする

↓ひらりと身をひるがえして、攻撃をかわす

↓ボスのちょうちんのような部分に当たるとぺしゃんこにつぶれてしまう

↓いかだを攻撃されると、どんどんと足場が狭くなってしまう

足場が狭くなる

↑鋭くとがる、せびれを飛ばして攻撃をしかけてくるぞ!!

Question 爆弾を使う時のコツを教えて下さい

編 爆弾の有効な使用方法は？

奥野● 爆弾の新しい使い方として、爆弾を遠くに飛ばして、もう1つ遠くに飛ばすと先に置いた爆弾をより遠くに弾き飛ばせます。

Question 「ためボム」とファイアーは違うんですか？

編 「ためボム」とファイアーの違いってあるんですか？

奥野● 「ためボム」は、投げしかできないので、1歩間違うと自爆してしまいます。ファイアーで火力をデカくしてる分には、蹴りや持ち上げが可能なので再設置ができ、やり直しが可能です。

Question ボンバーマンが泳げない理由は？

編 ロボットだから泳げないという噂があるんですが…。

奥野● 多分そうです。爆弾いっぱい持ってるし沈んじゃうんで。

編 ドラえもんは、ちゃんと泳いでますよね。

奥野● あれは、猫型ロボットだからですよ（苦笑）。

00005452

ボンバーマンはカナヅチだったは

↑数々の水死体で目撃されている

俺ってナニ？

Question ボンバーマンはゲーム中にしゃべる？

編 ボンバーマンはしゃべります？

奥野● 予定では一応しゃべります。技術的には全然問題ないんですが、しゃべりを入れると容量がぎりぎりになってしまうんで、そのへんの部分が問題ですね。

Question バトルモードについて詳しく教えて下さい

編 バトルモードはどんな感じになる予定ですか？

奥野● バトルモードは、最大4人対戦が可能で、ゲーム画面の分割はありません。やはり爆風の届く範囲と、アングル的な問題があって、お互いに横からも後ろからも攻撃しあうのに、全体を把握できないっていうのは、つらいので1画面になりました。

Question 自分にとってのボンバーマンとは？

編 奥野さんにとって、「ボンバーマン」はどんな存在なんですか？

奥野● ボンバーマンに関してはこれだけ続編が出てればもういい気もしたんですが（笑）、N64の新しいテクノロジーを使えば、また違ったものができそうな可能性を秘めた存在です。

Question 「ジョイカード64」が発売されますが…

編 連射機能のある「ジョイカード64」は、「ためボム」の時に活躍しそうですが、そのほかには？

奥野● まだ何とも言えませんが対戦パッドとして使って下さい。

編 「ジョイカード64」のスケルトンバージョンなんていいですね。

奥野● ハハハ…。

編 ファミマガ64が独占販売するなんてどうですか？

藤原● それはいい話ですね〜。100万個ぐらいまとめて買ってもらえれば、最高ですね!!

スケルトンバージョン独占販売か!?

↑連射機能のついた「ジョイカード64」の透明版が発売!?

Message 読者のみんなに一言お願いします

編 最後にファミマガ64の読者に向けて一言ずつお願いします。

奥野● 今回はノーマル面が、大幅にパワーアップしています。アイテムを取らなくても最初から蹴りや投げができたり、気絶などの新要素があり新しいテクニックが必要で、今までうまかった人も練習しなおしかなって感じです。

藤原● 皆さんは、まだ本当のボンバーマンを知らないと思いますので『爆ボンバーマン』で本当のボンバーマンを体験して下さい!!

ポリゴンで描かれ雰囲気一新！選手の動きがよりリアルに?!

シリーズ最新作は球場や選手がポリゴンで描かれているほか、アニメーションによって選手の細かな動きを再現。ほかにも、今までは球の高低の概念がなかったが、N64版ではピッチャーが投げた球の高低差や変化球を採用し、3Dの視点でプレイしていくのだ。

ポリゴン使用で迫力ある演出!!

⇧ホームランを打った直後の場面。画面が切り替わり、打者の背中ごしに球が飛んでいく。リプレイでこのシーンをもう一度見られるぞ

⇧3Dの視点で投げて打つ！　選手の動きもリアルに再現しているのだ

星空が映える

⇨打席に入るときやホームランの場面は、球場が映しだされるのだ

振り子打法も見事に再現！

⇨オリックスのイチロー選手の独特な足を振る動作も、本物同様に動いてる

新着第1弾

速報!!

画面写真を遂に入手！臨場感ある試合を体験報告！

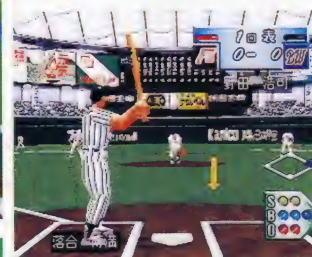
パワーリーグ64

N64	ハドソン	野球
	発売日未定	内部バックアップ（1）
	価格未定	コントローラパック（未定）
		コントローラパック対応
		――

本物同様の試合展開を楽しむため 3Dの視点で打って投げる!

3Dの視点で実際のプレイに近い感覚で試合が楽しめるほかに、さまざまなシステムが取り入れられているのだ。そのなかでも特徴的なのが、相手のピッチャーがどのコースに何の変化球を投げたのかが分かる「ピッチングスコープシステム」と投手が投げる瞬間どの高さに投げるのか分かる、初心者用の2種類のシステムが採用されている。これによって相手投手がどのコースに投げようとしているのかが分かるので、打者は球の高さに合わせて上、中、下の3段階の高さにバットを振ってヒットやホームランをねらうのだ。

⬇⬅どの高さに、どんな変化球を投げたのか一目で分かるピッチングスコープシステム。対戦プレイのときに、相手の配球を読むこともできるのだ

ピッチングスコープを採用!

⬆初心者にもやさしく球の高さを矢印で教えてくれるので、打つときに役立つ

攻撃編 スイングの高低やスタンスの方向を選ぶ

打者は球の高さに合わせて3Dスティックを上下に入れることでスイングの高低を変えられる。このほかにも、3Dスティックの左右を押すことでスタンスを変え、内角や外角の球をバットの芯に当てやすくなっているのだ。

⬅内角の球が芯に当たりやすいように、前足を引いてスイング。外角は逆だ

高低を見分けて振る

⬆⬅3Dスティックを上下に押せばそのとおりにバットを振る

守備編 3Dスティックでフィルダーを動かす

守備の場合、プレイヤーはボールに一番近いフィルダーを3Dスティックで操作する。取れるかどうかのきわどい打球は、3Dスティックで方向を決めZトリガーかRボタンで飛びついてくれるぞ。

⬆投げたい塁に3Dスティックを押せば送球できるのだ

スライディングキャッチ

⬅タイミング良く操作して捕球する

⬆Zトリガーを押して3Dスティックを入れればボールを持ったまま動く

データはもちろん'97年度の最新版

登場する12球団の選手のデータは現在行われている今シーズンの最新のものが入る。トレードなどで移籍した選手はもちろん、新しくできた大阪、名古屋ドームでプレイできる。

新球場でプレイ

⬆各球団のホーム球場を用意。全部で11ヵ所用意されているぞ

⬅巨人の清原選手。成績はどう反映

⬅巨人の桑田投手見事に復活

ついに！

残る2人のプレイキャラ、サスケとヤエちゃんを確認！

開発追跡レポート

がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～

お目見え♥

N64	コナミ	アクション
	8月7日発売予定	コントローラーパック(未定)
	予価8900円	コントローラーパック対応

かわゆいサスケとセクシーヤエちゃん！ いかにも忍者チックな2人の動きを検証

サスケ

ゴエモン、エビス丸以外のプレイキャラ、サスケとヤエちゃんをついに実際のゲーム画面で確認することができた。2人とも忍者だけに（サスケはロボットだが）素早い動きが特徴。ただ、サスケはちっちゃくてキュートに、ヤエちゃんはグッと凛々しくなったぞ！

玉ねぎ!?

⬆チョンマゲ頭が玉ねぎみたいでカワユイ♥　ほふく前進がハイハイに見える?!

⬇ジャンプは抱え込み2回宙返りと、アクロバティック！

⬆サスケは「くない」が基本の武器。逆手でスパッとなぐ攻撃の構えが、カッコイイのだ

ヤエちゃん

いや～ん♥

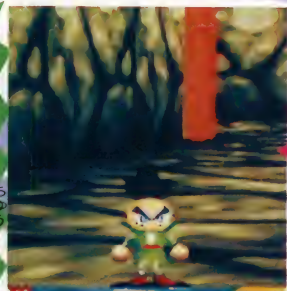
⬆凛々しくてもやっぱり女の子。攻撃を受けたときの「いや～ん♥」にぽっ♥

⬇“くの一”らしく、右手を胸に構えて風のように走る！

⬆「やーっ！」の気合とともに刀を抜いて、横一閃に一振り！凛々しいヤエちゃんの攻撃だ

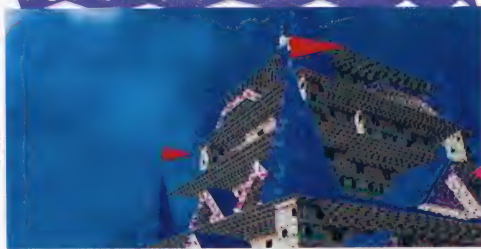
キャラチェンジで使いわけていく

プレイキャラは、スタート時はゴエモンとエビス丸の2人。旅の途中でサスケとヤエちゃんが加われば、4人のキャラを使い分けることが可能だ。キャラの交代は、ゲーム中にボタン操作ひとつで簡単に行える。道中は、それぞれの特徴をいかして進んでいくのだ。

プレイ中に早変わり！

⬆はいっ、サスケにチェンジ！

⬆ボタンをポン！　煙に包まれて…

⬆エビス丸をチェンジしたいなあ…

序盤ストーリーの確立とともに会話シーンや城内が仕上がってきた！

前号で、ゴエモンとエビス丸の漫才のようなやりとりで始まるオープニングデモを紹介した。そこでは「はぐれ町の上空に巨大な桃型UFOが出現し、大江戸城を攻撃。心配したゴエモンたちが城へ向かう」といういきさつが明らかにされた。そういったストーリーの決定にしたがい、序盤の町での会話や城内の様子など、細かい部分も着実に仕上がってきたぞ。

洋風"大江戸城"?!

桃型UFOから発射されたビームにより、大江戸城が大変身?!

情報収集のかなめ 町の会話を順調開発

情報収集の場という重要な役割を果たす町ステージ。開発は着実に進んでいる。とくに、旅のスタート地点となる「はぐれ町」は、ほぼ完成に近いでき。気立てのいい娘からお役人、飛脚や芸者のお姉さんなど、さまざまな人々でにぎわっており、雰囲気は完璧だ。行き交う人々と会話もできるようになり、すでに実際のプレイのように、情報収集ができるぞ。

「もし、たびにでるなら よろず屋でアイテムを かっておいたほうがいいでありんす。

お姉さんの忠告。アイテムでありんすか？

たびは体力あってのものだねだ！

飛脚を呼び止め、ちょっとお話。ふむふむ…

より危険な迷路に！ 城内の仕かけが充実

敵のボスが潜む城ステージ。その内部の仕かけは、さらに充実してきた。複数のつり天井が次々と落ちてきたり、巨大なカブトガニの上を跳び渡っていくなど、より危険な内容になっている。さらに大広間のタタミや、怪しげなお団子が襲ってくる（?!）、見てびっくりの仕かけも！ そのほか、大小の箱を動かしたり持ち上げたりする、パズル要素のある仕かけの存在も明らかになったぞ。

ダンゴが雑巾がけ?!

タタミが！　お団子が！　どーして?!

どう使うか？

大きな箱は押して動かし、小さな箱は持ち上げる。いろいろ使えそうだが…

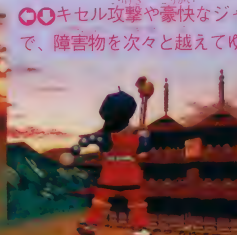
毒の池に浮かぶカブトガニ（大きさがハンパじゃない！）の甲羅を渡っていく！

1つではなく、3つも4つも降ってくるとなれば話はベツ！　エビス丸、危うし!!

忘れちゃいけない！ インパクトも始動！

ゴエモンインパクトで快走するインパクトボンバーステージは、現在、インパクトを操縦できるところまで開発！ 障害物をガンガン蹴散らしていく壮快感をお届けできる日も近いぞ！

今、いくよ～！

今回は特別に、N64版ゴエモンインパクトをドアップでどうぞ！

キセル攻撃や豪快なジャンプで、障害物を次々と越えてゆく！

さらにバージョンアップしたサンプルロム入手
全体マップと基本システムが判明!!

最新ロム検証

ふね太郎

SFC	ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)	釣り
		内部バックアップ(4)
	発売日未定	――
	価格未定	――

5つの島に点在する釣り場を公開

本格的船釣りが楽しめる『ふね太郎』の全体マップを入手した。最初釣り場は1つしかないが、魚を4匹釣るごとに新しい釣り場が増える。最終的には65の釣り場が出現するのだ。また1つの島につき使える仕掛けは1種類だけ。

タラシ釣り　三本岳

釣り場は12ヵ所。サヨリやフグなどをタラシ釣りで釣る。

コマセ釣り　三宅島

釣り場は15ヵ所。イサキやアジなどをコマセ釣りで釣る。

ブッコミ釣り　イナンバ島

釣り場は1ヵ所。釣り方はブッコミ釣りだ。釣れる魚は謎。

釣り場マップ

生きエサ釣り　御蔵島

釣り場は10ヵ所。クエやダツなどを生きエサ釣りで釣る。

ルアー釣り　八丈小島

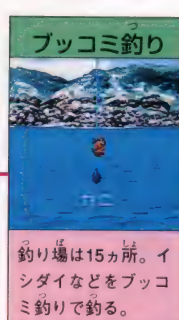
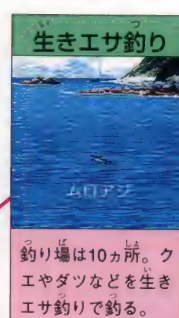
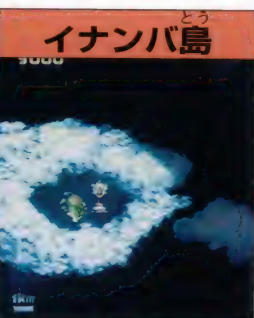
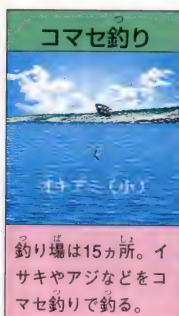
釣り場は12ヵ所。ヒラスズキなどをルアー釣りで釣る。

ブッコミ釣り　八丈島

釣り場は15ヵ所。イシダイなどをブッコミ釣りで釣る。

最新ロム検証 ふね太郎

リアル感を追求した3つのシステム

今回入手したロムでは、仕掛けの飛んだ距離や新しい釣り場が画面上に表示されるようになった。また大物を釣った時にもらえる得点や、釣り針についての面白いシステムも判明したぞ。

ノルマ達成

←1つの釣り場で4匹の魚を釣ると、全体マップに新しい釣り場が出現するぞ

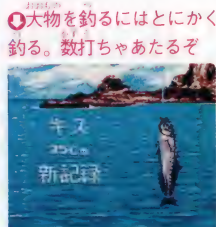
←→ボタンを押す長さで仕掛けを落とす場所を調整できる。ポイントを見つけたらそこを攻めるベシ

大物を釣ると特典がもらえる

魚の種類ごとに得点が設定されていて、魚を釣ると燃料ポイントとしてそれが加算される。その時、針も1本増える。さらにそれまでの記録を更新すれば、倍の得点が加算され、針が2本増えるのだ。

新記録

→キスは体が小さくても引きが強い魚だ

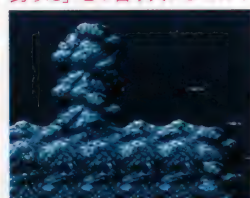
↑魚によって固有の得点が設定されている

↓大物を釣るにはとにかく釣る。数打ちゃあたるぞ

大物！

持ち歩ける針は5本 根掛かりすると減る

「ふね太郎」は針がなくなるとゲームオーバーになる。その針は魚を1匹釣るごとに1本増える。しかし根掛かりや"あわせ"に失敗すると1本ずつなくなる。しかも最高5本しか持てないのだ。

↑針を無駄にしないためには集中力が必要だ

↓根掛かりすると必ず「地球を釣った」とか言う人いません？

岩に触れるな

MAXは5本

→↑スタート時に持っている針は3本、最高で5本まで持てる

ファイルは別々でも釣った魚のデータは同じ

「ふね太郎」にはファイルが4つあるが、釣りの記録は1つにまとめられる。そこで釣った魚が数や大きさ別に表示されるのだ。だから友達と同じカセットでプレイすれば大きさや数を競争できるぞ。

魚種別釣果一覧

アイゴ	サヨリ
アイナメ	サワラ
アオブダイ	シイラ
アジ	シマアジ
イサキ	タカノハダイ
イシガキダイ	タカベ
イシガキフグ	タチウオ
イシダイ	ダツ
イスズミ	ツムブリ
イナダ	ニザダイ

↑この表で釣った魚の結果が見られる

リアル感を出すために現地取材が行われた

この『ふね太郎』はリアル感を出すことにこだわって作られている。そのために現地での取材や写真撮影が何度も行われた。その取材写真を今回特別に借りることができたぞ。ゲームを1つ作るには大変な手間と努力が必要なのだ。

↓実写が取り込まれているので画面がキレイだ

←→実際のゲーム画面を想定して写真が撮られている。これらの写真がゲームにどう生かされるか楽しみだ

友達と競争だ

アイナメ

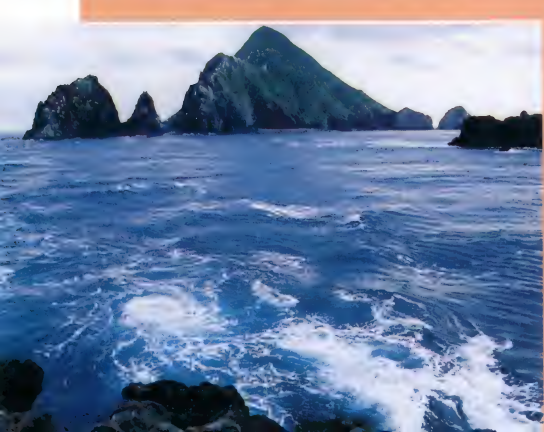
最大体長		総数	
釣り人	体長	釣り人	計
1 ふねたろう	59cm	1 ふねごろう	8匹
2 ふねごろう	55cm	2 ふねじろう	6匹
3 ふねくろう	47cm	3 ふねさぶろう	4匹
4 [illegible]	47cm	4 ふねくろう	1匹

↑大きな魚を釣れば上位に名前が載る

←47センチのアイナメを釣った。けっこう大きい

←こちらも快調に大物をゲット！なんと55センチ

たまごっち

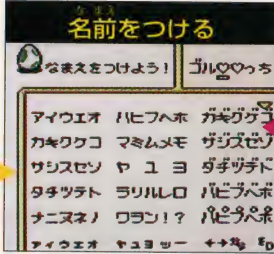
最新画面徹底検証!!

競技大会モードの詳細がついに明らかに!!

ゲームで発見!!

たまごっち

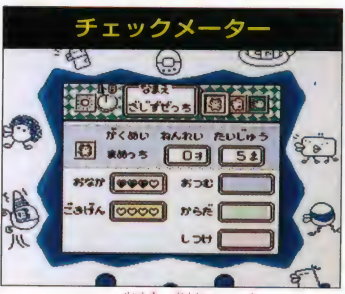
13色対応 GB	バンダイ	シミュレーション
	6月27日発売予定	内部バックアップ（1）
	予価4286円（別）	スーパーゲームボーイ対応

新要素が次々と明らかになっていくゲームボーイ版の『たまごっち』。今回はもっとも興味深い、時間経過についての情報が判明した。このゲームの元となっている電子携帯ペット「たまごっち」は24時間で1日が経過する（1歳年をとる）。しかしこの『ゲームで発見!! たまごっち』は120秒で1時間が経過し、約50分で1日が経過するしくみになっている。この変更によってたまごっちの成長のスピードが格段に上がっている。

たまごっちワールド突入!!

⬆名前が決まったら、たまごっちとプレイヤーは親子以上の関係だ

⬆たまごは全部で８種類。たまごの色で決めてもおもしろいかもね

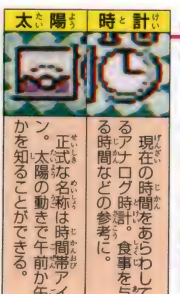
時間経過や状況は画面内に表示される

たまごっちの1日が約50分に変更になり、最初は慣れない時間の感覚にとまどってしまうかもしれない。しかし画面内にはアナログ時計と太陽の動きが表示されているので、こまめにチェックしていけば大丈夫だ。また、たまごっちの年齢や体調、ごきげんなどもっと詳しい状況を知りたい場合には、チェックメーターを選択すれば確認することができるぞ。

⬆たまごっちの正式な学名まで分かるぞ

太陽

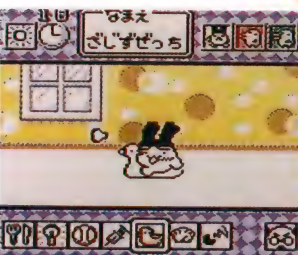
正式な名称は時間帯アイコン。太陽の動きで午前か午後かを知ることができる。

時計

現在の時間をあらわしているアナログ時計。食事を与える時間などの参考に。

⬆午前9時30分、ついに「はにわっち」誕生だ

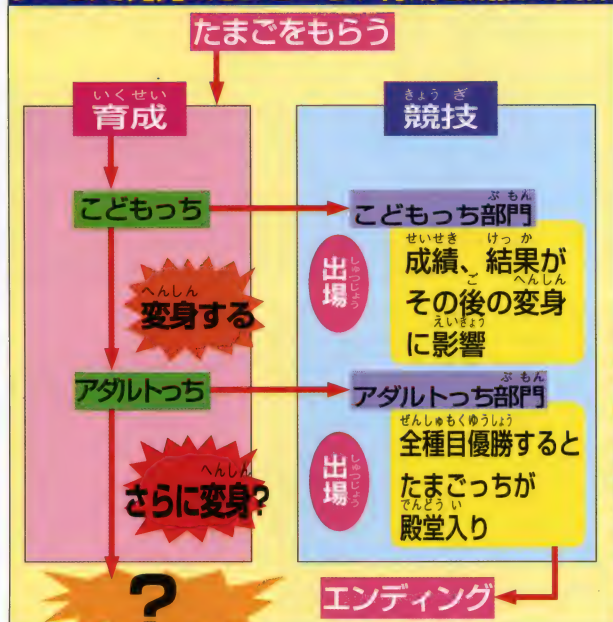
子育てに疲れたら電源をオフにする

電車の中でプレイする人など、時間を気にしてプレイする人には朗報だ。ゲームを途中で中断したいときは、いきなり電源を切ってしまっても大丈夫。ゲーム中は常に自動でセーブしてくれるので、途中でやめてしまっても、次からはその続きからプレイすることができるのだ。本当の子育てもそうだが、たまごっちも気長に育ててよい子にしていこうね。

こんな時でも大丈夫！

⬅➡トイレ中に失礼！　次に電源を入れてもウンチしているのかな

ゲーム中は常にオートセーブ

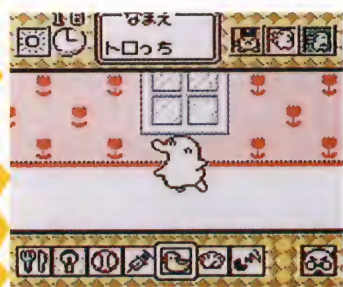
⬆喜んでごはんを食べている間も自動的にセーブされていくのだ

育てたたまごっちの成長の成果を競技大会で発揮できる

この「ゲームで発見!!たまごっち」ではメインの育成とは別に、「たまごっち競技大会モード」が用意されている。これはたまごっちの成長の成果を試すことができるもので、その能力を競いあうのだ。競技の成績や結果によってはその後の成長に影響がでたり、たまごっちが殿堂入りするなどのイベントも用意されてるぞ。

イメージ

2つの部門とも3種目の競技に出場

たまごっち競技大会モードはこどもっち部門とアダルトっち部門に分かれており、それぞれ「たまごっちレース」「ビューティコンクール」「学力コンテスト」の3種目で勝負していくのだ。

優勝できるかな?

この元気が競技大会で発揮されれば…

① たまごっちレース

4匹のたまごっちが徒競走で勝負する。レースは予選、準決勝、決勝に分かれていて2位以内に入れば次のレースに進めるのだ。レース中、たまごっちが疲れてへばっているときは、ボタンを連打してみよう。たまごっちの体力が少し回復することがあるぞ。はるか先のゴールまでガンバレ。

汗をかきつつゴール目指して全力疾走だ

② 学力コンテスト

たまごっちが計算問題を解いていく競技だ。2~4択の問題を計3問答えていき、こちらも予選、準決勝、決勝と分かれている。予選は全問正解すると本選に出場できるのだ。本選は問題の選択肢も増え、10択問題も登場するぞ。

ウーン、どっちかな?

予選は簡単な2択問題。この辺でてこずっているようでは先が思いやられる。知恵を振り絞ってがんばれ

③ ビューティコンクール

出場するたまごっちは全部で8匹。たまごっちの容姿や、しぐさのかわいさを競うコンクールだ。百点満点で審査がおこなわれ、一番得点の高かったたまごっちが優勝となる。キャラクタによっても点数は変わっていくのだ。

ポチっちくんの場合

エントリーナンバー1ばんぬらりっち 62てんでした

すましたお顔でポーズ。カワイイね

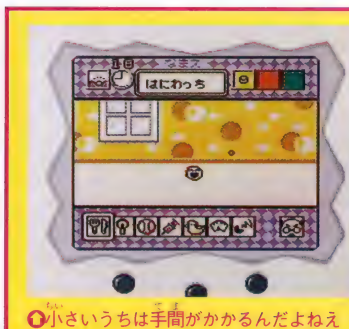
比較

まめっちくんの場合

エントリーナンバー1 そっち 48てんでした

ちょっと調子が悪かったのかな?

3種目制覇すると

アダルトっち部門で見事に3種目総合優勝を果たすと、たまごっち星から使者が現れる。優勝したたまごっちは殿堂入りし、エンディングのデモを見ることができるのだ。たまごっちを死なせずに、ここまで成長させることができれば親としては一人前だ。

競技のコツや説明はばんぞー博士が伝授

ゲーム中にちょっとでも疑問があったら博士マークのアイコンを選択しよう。ばんぞー博士が登場するぞ。競技大会の種目の説明やその競技のコツ、育成していく上での重要なポイントなどを詳しく説明してくれる。また競技大会にたまごっちを参加させるときも、このアイコンを選択すれば出場できるぞ。

3種類の項目から選んで聞けるぞ

おせわのポイントも詳しく教えてくれる

小さいうちは手間がかかるんだよねえ

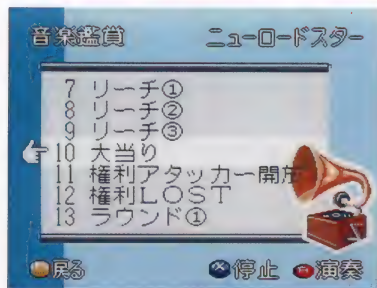
※イメージは実際のゲーム画面とは関係ありません

今度は三洋とまさむらの新台が出玉爆発中！

Parlor! Mini 6

パチンコ実機シミュレーションゲーム

SFC	日本テレネット	パチンコ
	5月30日発売予定	
	予価4900円	

ホールに登場したばかりの新台を、いち早く収録して楽しめるようにした『Parlor! Mini』シリーズだけれど、早いもので第6弾が発売されることになった。今回収録されている2機種も今現在新装開店で導入されつつある機種となっている。

⬅今回も新台が2機種楽しめるのだ

今回は音楽鑑賞も可能

毎回新たな機能が加えられているこのシリーズだけれど、今回は音楽鑑賞の機能が追加された。大当たりの音や滅多に出現しないリーチの音なども、簡単に聴くことができるようになっている。

⬆いろいろなリーチの音なども聴けるのだ

2つのモードで打てる

ゲームモードはいつもおなじみの攻略モードと実践モードの2種類だ。それぞれのモードで、台の特徴などを十分に把握しよう。

攻略モード

それぞれの台を徹底的に研究することのできるモードだ。大当たり確率やリール配列、すべてのリーチパターンなども見ることができるようになっている。これでいろいろ分析してみよう。

⬆好きなように打つことができるモード。大当たり確率の変更も自由自在だ

実践モード

営業形態や換金率などにより、自分の行きつけのホールを簡単に再現することのできるモードだ。設定した内容により釘の状態が変化し、ユーザーは自分の判断で台を選択してプレイするのだ。

⬆シマ8台の中から選んで打つ。釘を各台チェックしてから打ってみよう

この2機種を打とう

今回収録されている機種は『ニューロードスター』と『マジカルチェイサー3』の2機種だ。どちらも最近主流のカード式のCR機でなく、現金で楽しめるタイプとなっている。現金機でも十分に出玉が期待できる2機種だ。

ニューロードスター

3回権利タイプの権利物だ。ギンギラパラダイスの後継機ともいえる機種で、1度当たると約6000個の出玉が期待できる。

⬆最近CRタイプも登場している

⬇ノーマルリーチから発展する竜巻リーチだ。中出目が縦にスクロールするようになる

⬆最も信頼できるスペシャルリーチだ。前後の絵柄で往復の動作をするようになる

⬆どちらの機種も液晶を利用して、多彩なリーチアクションが楽しめる

マジカルチェイサー3

時短機能付きのデジパチだ。大当たり終了後に時短回数の抽選が行われ、『$$$』が出ると次の大当たりまで時短が継続する。

⬆時短による連チャンが期待できる台

⬇この機種で最も期待できるのが空飛ぶじゅうたんリーチだ。予告ありならさらに期待できる

⬆大当たり終了後の時短抽選で『$$$』が出ると、次の大当たりまで時短が続くのだ

SFC GB フラッシュ

SUPER BLACKBASS pocket 2

スーパー
ブラックバス
ポケット2

大物を狙ってバス釣りチャンピオンを目指すのだ！

13色対応 GB	スターフィッシュ	釣り
	6月20日発売予定	内部バックアップ（3）
		——
	予価3980円	通信ケーブル対応
		——

実際のデータを反映したリアルなバス釣りゲーム

スポーツフィッシングとして人気のバス釣りをゲームで再現。数々の大会に出場し優勝を目指していくことが目的だ。ゲームに登場する地名やルアーなどは架空のものだが、実在のデータを参考に作られているので、本物のバス釣りの雰囲気を、手軽に味わうことができるのがウリ。またひとつひとつの手順ごとにアドバイスが入るので、初心者から上級者まで楽しめるものになっている。実際のバス釣りの腕前もあがるかも？

ブラックバスは湖の水草などの身を隠せる場所にいる。ポイントを探し出せ

釣った魚はデータに記録できるのだ

大物を釣りあげろ！

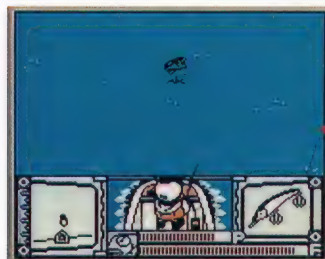
バスはこうして釣ろう

バスを釣るためにボートで湖に漕ぎ出し、バスのいそうなポイントを決める。そしてルアーの付いた竿を操ってバスとファイトだ。

たくさんのルアーの中から使用するものを選ぶ。攻めるポイントにあったルアーを選択しよう

ルアーを選んだら、次に魚のいそうなところにマークを付け、そこを狙ってキャスティングする

魚をうまく誘おう

ルアーをリトリーブ（演出）しておびきだす。駆け引きが重要

見事ヒット！　糸を切られないようにリールを巻いて魚を釣りあげるのだ

いろんな遊び方ができる多彩なゲームモード

バス釣り大会のチャンピオンを目指すシナリオモードのほかに、対戦モードなどが加わり、全部で4つの遊び方が用意されている。

シナリオモード

4つのバスフィッシングトーナメントを勝ち抜き、バスプロナンバーワンを目指していくモード。7時から15時までの時間制限があり、その間に釣り上げたバス上位5匹の総重量で競う。入賞すると次の大会に進むことができる。

入賞を目指せ！

次の大会こそ優勝してみせるぞ！

セレクトモード

好きな場所を選んで、釣果を気にせずに、バス釣りを楽しめるモード。ここで練習してから大会にチャレンジするのがオススメ。

シナリオモードの舞台となる4つの湖から選択可能。どこに行こうかな？

てんそうモード

通信ケーブルを使用して、前作で釣った魚の種類や大きさなどのデータを引き継ぐことができる。さらなる大物を狙っていこう。

前作からのファンには嬉しい配慮だね

たいせんモード

通信ケーブルをつないで、友達とバス釣りの腕を競うことができるモード。ルールは1時間で大物をより多く釣ったほうが勝ち。相手よりも良いポイントを確保する駆け引きも大切だ。今まで鍛え上げたバス釣りの腕を発揮しよう。

闘志を燃やすライバルふたり。己の腕を信じて、相手をたたきつぶせ！

プレイヤーが最初にするべきことは、ミニ四駆を買うことだ。次に、パーツを買ってマシンにセッティングし、性能のアップを図っていく。簡単な作業だが、選択しだいではその後のレースで苦しむことにもなりかねない。最初の買い物もまた、ミニ四レーサーにとっては戦いのひとつなのだ。

⬇マシンは1台600G。4台買えば所持金が一気に半分になってしまうのだ。パーツも買うとなると…

マシン
モンスーンマグナム CL0 0%
トルネードソニック CL0 0%
▷セイバー600000 CL0 0%
スピンマングース CL0 0%
どのミニよんくの なまえを かえますか?

⬅マシン名を自由に変更することも可能

限られた予算で上手な買い物をする

最初の買い物でのプレイヤーの所持金は5000G。少ない額ではないが、マシン4台と4台ぶんのパーツを揃えようとすると、予算オーバーになってしまう。序盤ではマシンを2台ほどにとどめ、パーツを厳選してグレードアップしていったほうがいいだろう。

おもちゃのナガイ 2600G
▷ハイパーミニモーター - 150G
バンパー - 120G
エアロバンパー - 120G
ノーマルサイド - 100G
ノーマルウイング - 100G
エアロウイング - 100G
なにを かっていくんだい?

⬆まずは1台分のパーツをそろえていこう。所持金に余裕があったら2台目以降のパーツを買うようにするのだ

⬇買う前にデータを見て性能を確認しておくこと。パーツタイプが同じでも異なる効果を持つものもあるぞ

おもちゃのナガイ 2500G
ノーマルウイング - 100G
エアロウイング - 100G
▷リヤーステー - 150G
ローラーS - 20G
ローラーL - 30G
コーンローラーS - 20G
かう ▷データ

使わないものは買うな!

⬆所持金ゼロで自宅に戻ると、父親から1000Gの臨時収入を得ることができる。ムダ遣いは控えようね

序盤は基本型のコースが多く、それほど頭を悩まさずにすむ。次に挙げる2種類のマシンを使い分ければ、複合コースの登場までは勝ち続けることができるハズだ。

サイクロンマグナム

序盤はオーバルコースで走る機会が多いため、ストレートに強いマシンが有利となる。ストレート重視のマグナムなら、必要最低限のノーマルパーツをワンランク上のものに替えるだけで勝てるぞ。

⬆トライダガーZMCでも問題ないが、やっぱりコイツでしょ（結局はプレイヤーのシュミになるのだが）

ハリケーンソニック

オーバルコースの次に登場するのはコーナリングコース。当然、コーナーに強いマシンが有利だ。スピンコブラでもかまわないが、さまざまなコースに対応できるソニックのほうが使い勝手がよい。

⬇序盤のコーナリングコースでは、スピンコブラよりハリケーンソニックのほうが扱いやすいといえる

勝つためのポイントとオータムカップ出場までのチャートを公開!!

ミニ四駆GB Let's & Go!!

レッツ エンド ゴー

ポイント&チャート攻略

少～し待たされてしまったけれど、ついに発売!! これに合わせて今回からストーリーモードの攻略をスタートするぞ。買い物のコツや、セッティングの効果を左右する数値データの情報も必読だ！

アスキー
5月23日発売予定
予価4900円

シミュレーションRPG
内部バックアップ（1）
――
通信ケーブル対応
――

性能表示画面をセッティングのヒントとして活用

パーツをセッティングする画面のとき、セレクトボタンを押すとそのマシンの性能を表示する画面に切り替わる。直線、コーナー、坂での最高速度や、フロント、リヤーの安定度と摩擦力のほか、総ダウンフォースや総空力、モーター発熱度、電池消費などの状態を確認することができるのだ。表示されるデータを有効に使えば、コースのタイプに合わせた完璧なセッティングも夢ではない。

↑この画面でセレクトを押すと左の画面に切り替わる。ちなみにスタートを押すと各パーツの重量が分かる

↓数値はパーツの付け替えによって変動する。何がどの数値に作用するのか考えよう

ハリケーンソニック CL 0% 43.6g

ちょくせんMAXスピード	215
コーナーMAXスピード	223
さかMAXスピード	284
フロントあんていどR	232
フロントあんていどL	232
リヤーあんていどR	237

セッティング前後の数値の変化に注目

マシンを買ったら、まず性能を見ておくこと。数値を確認しておかないと、付け替えによってどこが良くなり、悪くなったのかが分からなくなってしまうからだ。また、使うことで性能がアップするパーツもあるので、マシンを走らせた後の数値確認も必要だ。

セッティング前

サイクロンマグナム CL 0% 43.6g

ちょくせんMAXスピード	218
コーナーMAXスピード	220
さかMAXスピード	284
フロントあんていどR	228
フロントあんていどL	228
リヤーあんていどR	233
リヤーあんていどL	233
そうダウンフォース	287
そうくうりき	0
フロントまさつりょくR	160
フロントまさつりょくL	160
リヤーまさつりょくR	160
リヤーまさつりょくL	160
モーターはつねつど	20
でんちしょうひ	20

↑サイクロンマグナムの基本数値。最初のうちは付け替えなくても勝てるのが強み

セッティング後

サイクロンマグナム CL 0% 44.6g

ちょくせんMAXスピード	233
コーナーMAXスピード	226
さかMAXスピード	290
フロントあんていどR	245
フロントあんていどL	245
リヤーあんていどR	235
リヤーあんていどL	235
そうダウンフォース	294
そうくうりき	8
フロントまさつりょくR	180
フロントまさつりょくL	180
リヤーまさつりょくR	180
リヤーまさつりょくL	180
モーターはつねつど	25
でんちしょうひ	45

↑パーツを付け替えてからの数値。各数値の増減を見て長所短所が分かれば1人前だ

↓モーターのみを交換したセイバー600。各MAXスピードの数値は改造前と同じで変化は見られない

セイバー600 CL 0% 44.6g

ちょくせんMAXスピード	210
コーナーMAXスピード	215
さかMAXスピード	279
フロントあんていどR	248
フロントあんていどL	248
リヤーあんていどR	233

↑使えば使うほどモーターの性能は上がる。その効果は、テストコースでタイムを比較することでも分かる

セイバー600 CL 0% 44.6g

ちょくせんMAXスピード	215
コーナーMAXスピード	220
さかMAXスピード	284
フロントあんていどR	248
フロントあんていどL	248
リヤーあんていどR	233

↑数回走らせてから数値を確認。モーターの性能が上昇したことにより、各MAXスピードもアップしている

法則を把握すれば勝率は確実に上昇

マシンの性能は複数の要素によって決定される。とくに、直線、コーナー、坂の各MAXスピードとフロント、リヤーの安定度、摩擦力は密接にリンクしており、パワーバランスが保たれている。どれかひとつの項目に集中して強化を行うと、バランスがくずれてコースアウトすることになるのだ。この数値に注意すれば、セッティングでのミスはなくなるだろう。

↓付け替え前後にスピード数値を確認

トライダガーZMC CL 0% 43.6g

ちょくせんMAXスピード	217
コーナーMAXスピード	220
さかMAXスピード	284
フロントあんていどR	228
フロントあんていどL	228
リヤーあんていどR	233

MAXスピードがカギ

トライダガーZMC 43.6▶48.6g

ちょくせんMAXスピード	215▶190
コーナーMAXスピード	214▶189
さかMAXスピード	278▶253
フロントあんていどR	225▶245
フロントあんていどL	225▶245
リヤーあんていどR	235▶235

↑パーツ交換時にセレクトを押し、交換後の数値の変化をチェックすることも可能。機能をフル活用せよ!

↓数値のバランスを重視するだけではなく、各パーツを装着することによる重量の変化にも注意を向けること

ダッシュを可能にするレッツ・ゴーボタンの続報

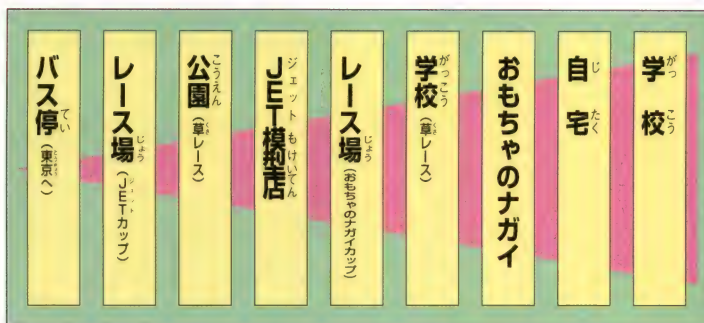
1レースに1回だけダッシュできるレッツ・ゴーボタンの会得方法が判明したぞ。この機能は最初から備わっているわけではなく、ストーリーモードの中盤で烈から教えてもらうことにより使えるようになるのだ。

↑序盤ではダッシュの機能を使うことはできない。純粋に、自分の実力だけで勝負に挑むことになるのだ

↓ストーリーが中盤に入ると、烈との会話でダッシュ機能が使えるようになる。使うときはタイミングが重要だぞ

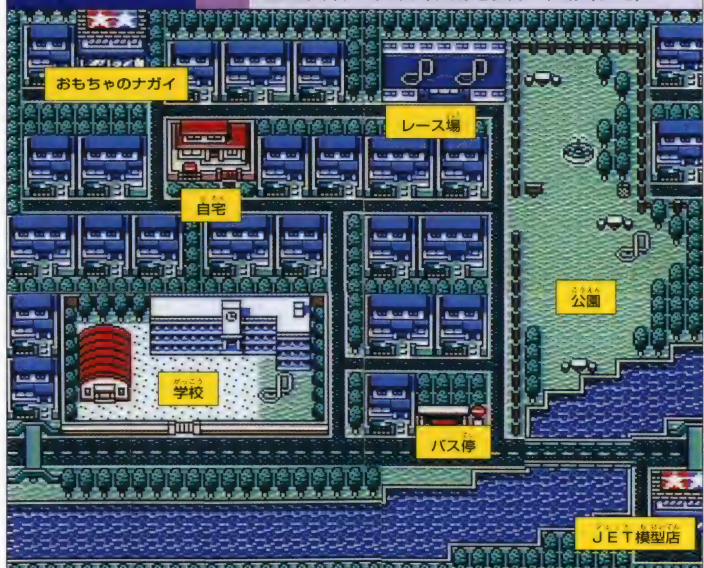
↑ダッシュ機能会得後は、タイム表示の右下にLGマークが表示される。ダッシュできるという証なのだ

プレイヤーの町

草レースで経験を積み、町一番のミニ四レーサーとなれ

ストーリーのスタート地点だけあって、セッティングやレースの基本を十分に学ぶことができる。面倒だからといって会話を飛ばしたりせず、積極的に情報を聞くようにしよう。また、特定のイベント後に変化が起きる場所もあるのでこまめに確認しておくこと。

進行チャート

学校
自宅
おもちゃのナガイ
学校（草レース）
レース場（おもちゃのナガイカップ）
JET模型店
公園（草レース）
レース場（JETカップ）
バス停（東京へ）

プレイヤーの町 マップ

おすすめパーツ
「おもちゃのナガイカップ」まで…ロケット電池／スポンジタイヤ（S・L）／ハイパーミニモーター／エアロバンパー／エアロウイング
「JETカップ」まで…アルカリ電池／／スポンジタイヤ（S・L）／レブチューンモーター／トルクチューンモーター／スピードバンパー／エアロサイド／ハイマウント／スタビライザーポール（S・L）

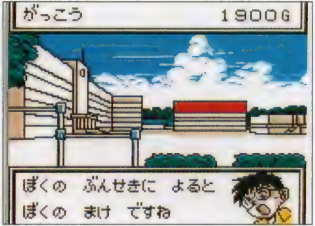
学校〜自宅

オープニング部分であり、オートで進行するイベント。転校してきたばかりのプレイヤーは、学校でしょうたたちにミニ四駆の購入を勧められ、自宅に戻って父親からお小遣いをもらう。これを元手にして「おもちゃのナガイ」へ。

おもちゃのナガイ

店員にパーツについての説明を受けてからマシンを購入。ツールボックスをもらい、パーツの購入が可能になる。買い物を済ませたら、店にいる友だちに話を聞いておくことも忘れずに。家に戻ると父親がテスト走行用のコースを用意してくれている。

学校（草レース）

マシン購入後、学校での草レースに参加できるようになる。コースはオーバルで、しょうたとまもるが対戦相手。2勝するとまことが登場し、「おもちゃのナガイカップ」がレース場で開催されるという情報を教えてくれる。草レースは何回でも参戦できる。

バッテリー切れなどのミスをしないかぎり、この草レースで負けることはないハズ。みんなの胸を借りまくろう

レース場（おもちゃのナガイカップ）

対戦相手のたくや、ケンタ、まこととの会話後にレース開始。コースはオーバルコースを2つ使う複合コースで行われる。優勝すると賞金と賞品が手に入る。

レースじょう　2130G
たくや
ケンタ
▷まこと
せってい
…ぁ　まっていたよ
さっそく　しょうぶだ！

初めての複合コースによる勝負だが、オーバルを2つ連結しただけのものなので心配はいらない

レースじょう　2660G
FM64は　しょうきんとして
750Gを　てにいれた

1個目のカップを入手！　さらに賞金と賞品が手に入るという点もサービス満点でうれしい

JET模型店

最初は準備中だが、「おもちゃのナガイカップ」優勝後にオープン。ここで新たなパーツを買い、公園の草レースに臨むと有利だ。

JETもけいてん　3410G
▷ エアロウイングベータ　－　120G
リヤースキッド　－　170G
スムースローラーS　－　30G
スムースローラーL　－　40G
スタビライザーポールS－　40G
スタビライザーポールL－　50G
なにを　かっていくんだい?

公園の草レースや「JETカップ」に参加する前に、必ずここに寄っておくこと。高性能のパーツが揃っているぞ

公園（草レース）

「おもちゃのナガイカップ」優勝後、公園で草レースが始まる。コーナリングコース1の勝負で、2勝すると黒沢が現れ、「JETカップ」での勝負を挑んでくる。

ここで黒沢と戦いになることはないのでひとまず安心。レース場での勝負に備えて、準備を整えておこう

レース場（JETカップ）

ブラックセイバー軍団との戦いで、コースはオーバルコースとコーナリングコース1の複合。決勝戦のみ全3コースで、優勝すればオータムカップの情報を聞ける。

レースじょう　3930G
ロクカワ
ティモタ
マサ
▷くろさわ
おまえの　マシンを
きりきざんでやる！

複合コースの組み合わせがネック。3コースを使う黒沢との戦いでは、ピットインの有無も勝負の重要な要素となる

バス停（東京へ）

「JETカップ」で優勝することにより、メジャーカップの開催地である東京への移動が可能になる。バスに乗って一路東京へ。

東京

グランドスラムへの第1歩！ オータムカップで優勝をつかめ

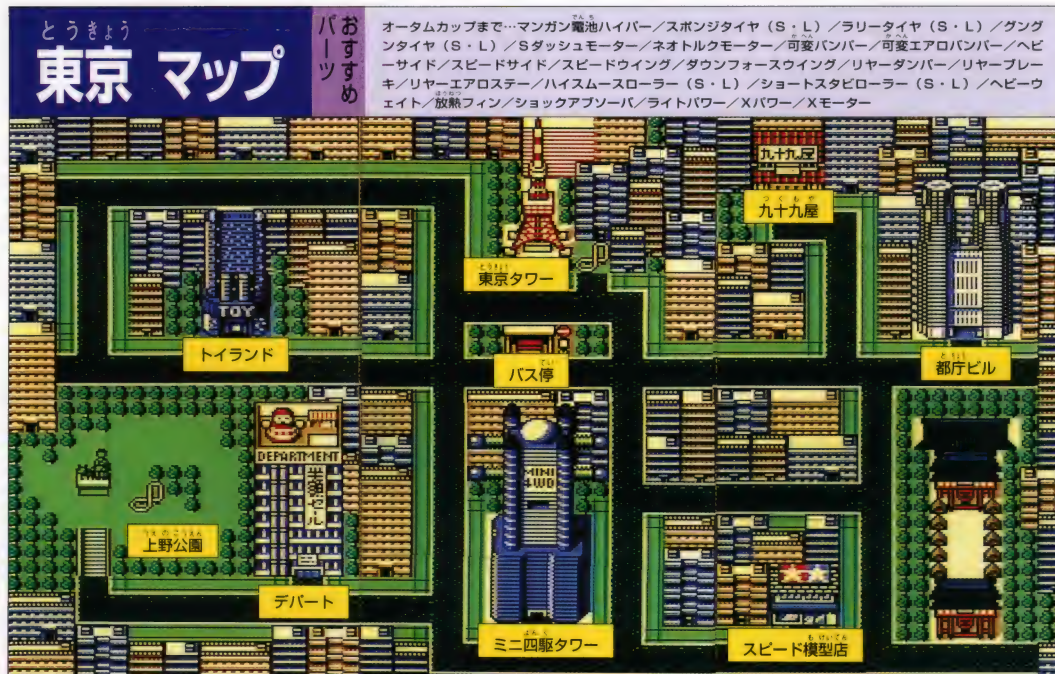
メジャーカップの開催地である東京だが、序盤ではデパート、東京タワー、ミニ四駆タワー以外の施設には入れない。厳密には入れるのだが、建設中や改装中のものが多く、あまり意味がない。初めは買い物と草レース、オータムカップに精力を注ぎ込めばいい。

⬇利用できるようになることは確実だが、今はまだそのときではない。東京にはこのような場所が数多く存在する

進行チャート

デパート
↓
東京タワー（草レース）
↓
ミニ四駆タワー（オータムカップ予選）
↓
ミニ四駆タワー（オータムカップ本選）

東京マップ

おすすめパーツ
オータムカップまで…マンガン電池ハイパー／スポンジタイヤ（S・L）／ラリータイヤ（S・L）／グングンタイヤ（S・L）／Sダッシュモーター／ネオトルクモーター／可変バンパー／可変エアロバンパー／ヘビーサイド／スピードサイド／スピードウイング／ダウンフォースウイング／リヤーダンパー／リヤーブレーキ／リヤーエアロステー／ハイスムースローラー（S・L）／ショートスタビローラー（S・L）／ヘビーウエイト／放熱フィン／ショックアブソーバ／ライトパワー／Xパワー／Xモーター

デパート

いきなりミニ四駆タワーに行ってオータムカップに挑むことも可能だが、新たなパーツをセッティングして準備を整えることのほうが重要だ。序盤で買い物ができる東京の店はデパートだけなので、有効に活用しよう。

⬆どのパーツも魅力的だが、クセを持つものもある。多少のリスクを伴うものを選ぶか、確実なものを選ぶか？

東京タワー（草レース）

序盤の東京で唯一草レースが行われている場所。対戦相手はあやとテツで、オフロードコース1が使用されている。オータムカップ優勝後でもこの草レースには参加することができる。

コース
オフロードコース1

⬆オフロードでは、ダウンフォースが弱いとジャンプしやすい。セッティングに頭を使うコースの代表格だ

ミニ四駆タワー（オータムカップ予選）

オータムカップの予選はタイムアタック形式で行われる。使用されるコースはコーナリングコース1で、27秒以内に走り切ることが予選通過の条件。これをクリアすることで本選に出場できる。

よんくタワー 2520G
よせん
コースをみる
せってい
せいせき
よせん つうか タイムは
27びょうです

⬇規定のタイムをオーバーしてもリトライは可能。予選を通過するまでひたすらチャレンジ！

ASCII
LIMIT 00:27:00
LAP 00:05:13

⬆コーナーに強いマシンならコースアウトの危険が減少する

ミニ四駆タワー（オータムカップ本選）

対戦相手はティモタ、マサ、まこと、黒沢、藤吉の5人。出場者ではないが、レース前に烈、豪から話を聞くことができる。コースはオーバルコース、コーナリングコース1、オフロードコース1の3種類から2つを使う複合コースを使用。まことの対戦からはコースが3つとなる。優勝すると土屋博士が現れ、博士の申し出に従って土屋研究所へ向かう。

⬇烈と豪の出場はナシ。当面の敵は対戦相手だけだが、いずれも劣らぬ実力派が多く、気を抜くことは許されない

土屋研究所へ…

オータムカップで優勝することによって行けるようになる場所。ここで土屋博士からパーツの秘密や通信機能についての情報を得ることができるのだが、その詳細は次号で大きく紹介する。新たな事実も公開するので期待して待て！

⬆土屋博士の頼みとあれば、むげに断るわけにもいきますまい。どこへなりと付いていきましょう

「NINTENDO POWER」誌から
アメリカN64情報をダイレクトキャッチ！

USAホットライン

アメリカ最新レポート

相変わらず好調のアメリカN64人気。新しいタイトル発表などの動きも活発だが、新作発売はちょっとひと休みといったところか。しかし夏以降のタイトルの多さは魅力的！

北米でN64本体250万台突破！ソフトの売り上げもダントツ!!

「FIFAサッカー64」をはじめ多くのスポーツゲームを手掛けているEAスポーツ。今回同社は、スポーツゲームのタイトルを向こう5年間にわたってN64に供給することをNOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）と同意、契約するに至った。EAスポーツの社長ラリー・プロブスト氏は、この大きな契約を成立させた理由として「N64が勝者であることが証明されたから」とコメントした。

N64本体は、北米ですでに250万台の販売を記録。ゲームタイトル1本当たりの売り上げ額の平均も、PSのそれの10倍以上になっている。N64でのビッグヒットが1タイトルでもあれば、それがもたらす利益は計り知れないというのが現状。各メーカーはこのような状況を踏まえて、さまざまなアクションを起こしているのだ。

ここで締め切り間際に飛び込んできた最新情報を紹介しよう。

『ヘクセン』を開発中のGTインタラクティブが、新タイトル『アンリアル』を発表。これは、未来の世界で展開される3Dアクションン。プレイヤーは宇宙船、古代遺跡、ミステリアスな城などを、ある財宝を求めて探検するという設定だ。また期待のレースゲーム、ケムコ・アメリカの『トップギア・ラリー』は、8月にリリースされそうという情報もキャッチ。

アメリカでは、N64が「勝者」と位置づけられるほど盛り上がっている！ タイトルの数では負けているが、ゲーム自体のクオリティの高さで売り上げをどんどん伸ばしているらしいぞ。

（ファミマガ64編集部）

見慣れない初登場のタイトルも続々！

近々北米で発売されるタイトルは『ウォーゴッド』のみとちょっと寂しげ。しかし夏から秋にかけてのカレンダーは充実。もちろん開発の遅れなどで、このカレンダーどおりにリリースされないタイトルもあるはずなので、あしからず。また今回のこのカレンダーでは、まだ内容についてまったく不明のものもいくつか確認できた。それらについても追跡調査中、続報を待て！ （ファミマガ64編集部）

アメリカのN64発売予定カレンダー

タイトル	発売予定
ウォーゴッド	'97・春
クレイファイター63 1/3	'97・夏
ダークリフト	'97・夏
☆F－1ポールポジション（ヒューマングランプリ　ザ・ニュージェネレーション）	'97・夏
☆ゴールデンアイ007	'97・夏
☆ヘクセン	'97・夏
ISS：インターナショナル・スーパースター・サッカー	'97・夏
ランボルギーニ64	'97・夏
☆ミッション・インポッシブル	'97・夏
ロボトロン64	'97・夏
☆スターフォックス64	'97・夏
☆トップギア・ラリー	'97・夏
バイオフリークス	'97・秋
デューク・ニューケム64	'97・秋
フリークボーイ	'97・秋
モータルコンバット・ミソロジーズ	'97・秋
☆ロボテック：クリスタル・ドリーム（超時空要塞マクロスAnother Dimension（仮称））	'97・秋
サンフランシスコ・ラッシュ	'97・秋
シリコンバレー	'97・秋
スペースサーカス	'97・秋
ワールド・チャンピオンシップ・レスリング	'97・秋
☆ヨッシーアイランド64	'97・秋
☆ゼルダ64（ゼルダの伝説64（仮称））	'97・秋
クエイク	'98・冬
アンリアル	'98・冬

※日本ですでに発売、もしくは発売予定があるタイトルは☆で表示。また日本でのタイトル名がアメリカと異なる場合はカッコ内に表記してあります。

➡『アンリアル』はN64ではおなじみの3Dアクションゲームのようだ

⬆北米で先に発売される予定の『トップギア・ラリー』。日本発売は秋ごろか？

3Dポリゴンの凝った背景が印象的！

キャラクタにもポリゴンを採用している

暗く重厚な味付けが特徴 『ウォーゴッド』by ユーロカム

ミッドウェイで開発中のこのゲームは、同名のアーケードゲームをN64に移植したもの。神をモチーフとしたキャラクタが、激しい闘いを繰り広げる格闘ゲームだ。

その怒れる10人の神々の名前を紹介する。「ウォーヘッド」「カブキ・ジョー」「Cy-5」「ペイガン」「マキシムズ」「アルビス」「タック」「ヴァラー」「アホウ・キン」そして「ヴゥードゥー」である。彼らはそれぞれ、闘う相手を完全に消滅させてしまうような強力な「パワー」を持っている。なぜ彼らがお互いを憎み合い、そして闘うのかはまだ謎だ。

ゲームの開発状況についても報告しよう。現段階でも、そのグラフィックとキャラクタの操作感覚は、かなり充実したものになっている。『キラー・インスティンクト・ゴールド』は、そのざん新なカメラアングルでもってゲームを盛り上げた。同じようにこのゲームでも、目まぐるしく変化するカメラアングルがファイトを派手に演出している。肝心のキャラクタの動きは、スムーズというよりもむしろ少し鈍重に見えた。しかしこれは開発途中という理由より、何か特別なシステム上の理由からそのような動きになっていると、開発チームはほのめかしている。

このゲームのアーケード版は、決して世間で大評判になったとは言えない。しかしN64版はアーケード版の魅力を引き継ぎつつ、キャラクタをコントロールしやすいという長所も備えている。また優秀なAI（人工知能）を搭載し、プレイヤーのレベルに合わせたファイトをするという。さらにプレイヤー同士の2人対戦では、『モータルコンバット』シリーズの有名なフィニッシュ技を使えるというオマケがあるらしいぞ！

N64の格闘ゲームは、未だ日本では発売されていない。このゲームも日本発売の予定はないが、アメリカではこのジャンルのものもすでに発売され、そのいずれもが大人気だ。（ファミマガ64編集部）

背景のグラフィックが秀逸。キャラクタ正面からのカメラアングルも用意されているぞ

10人の怒れる神々が登場！

見た目も派手な光線技。破壊力バツグンのこんな技が続出

画面に「フェイタリティ」の文字が！なんと「究極神拳」が使えてしまうのだ

コンピュータ側が負けると、次のラウンドからコンピュータが強くなるぞ

画面中央のキャラクタは「カブキ・ジョー」。日本をイメージしたキャラクタだ

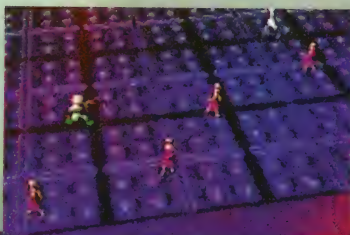
なにかミサイルのようなものを発射！これも相手に与えるダメージが大きそう

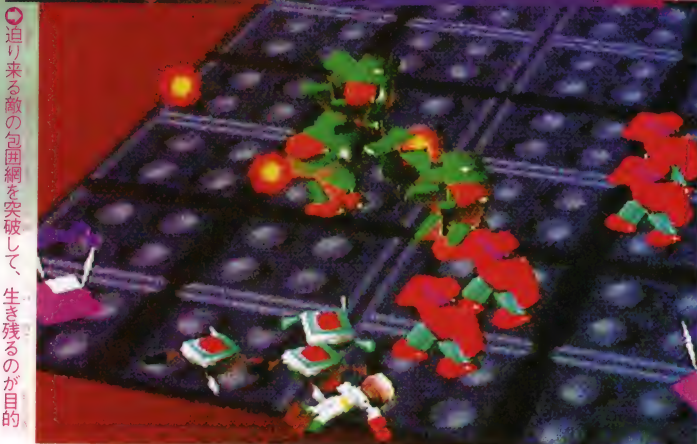
パズル的なちょっと変わったアクション「ロボトロン64」byミッドウェイ

アクションパズルゲーム『ロボトロン』が、3Dグラフィックを採用したN64版として開発されていることを最初に聞いたとき、3Dにする必要があるのかな？と素朴に思った。しかしクラシックな『ロボトロン』のファンならこう言うだろう。「3Dになれば、ロボットから弾を発射したり、また弾をぶつけられたりする様子が、グラフィック的にわかりやすく表現できるんじゃないかな」。

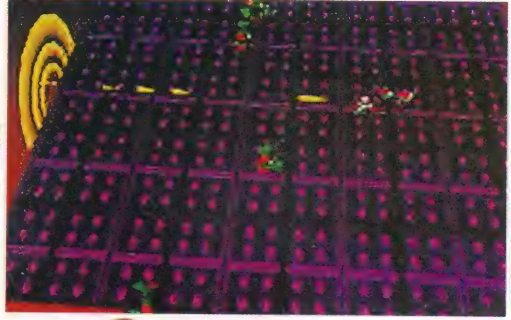
90年代の『ロボトロン64』は、クォータービューを採用した、フルポリゴンの3Dゲームとして復活する。以前と違うところは、さまざまなグラフィック効果を取り入れていること。しかし基本的なルールは変わらず、いかにシンプルなシステムで、いかに盛り上がるゲームにするかがテーマ。ポイントはそのスローモーなキャラクタの動きで、それをどうするかで苦心しているらしい。よりシンプルに、より遅くなるであろうこのゲームは、確かに時代の流れとは逆行しているように見えるが、開発チームは前作のようなロングヒットをこのゲームで狙っている。

高度な操作テクニックを必要としない、誰でも遊べるシンプルなパズルゲームが狙いと思われる。今のところ日本での発売予定はない。

（ファミマガ64編集部）

視点はクォータービュー

キャラクタはポリゴン

迫り来る敵の包囲網を突破して、生き残るのが目的

画面中央のキャラクタがプレイヤー。それを操作して周りの敵を倒していく

フィールド上の障害物をうまく利用することも大切

3Dになって全体が見やすくなった。

「NINTENDO POWER」誌による海の向こうの「'96ゲーム大賞」発表！

毎年恒例の、読者の投票によって決定される「NINTENDO POWER AWARD WINNERS」を発表！　世界初のベストN64賞（1位）は、N64ゲームとして最初に作られたゲームに贈られることになった。この世にお目見えしてからこの『スーパーマリオ64』は、世界中のファンを味方にしてゲームの限界を押し広げてきた。2位にはストーリーとサウンドトラックが高く評価された『スターウォーズ』。3位は格闘ゲーム部門でもトップだった『キラー・インスティンクト・ゴールド』。今後もこれらのゲームを超えるものに出会えるといいね。いや、きっと出会えるぞ！

アメリカ版「ゲーム大賞」でも主役はやっぱり『スーパーマリオ64』。みんなもその魅力は十分知っているハズ。日本未発売だった2位のゲームも、近々日本で発売されるよ。こちらも期待大！

（ファミマガ64編集部）

『スターウォーズ』は、そのネームバリューも後押しして人気が非常に高い

独特なキャラクタと演出で大人気の『キラー・インスティンクト・ゴールド』

超ウルトラ技
CHO ULTRA TECHNIC

元の姿に戻ったコロナ姫が、誘導弾を連射できる強力な味方キャラとして登場！

金

ニンテンドウ64

コロナ姫でプレイ

ドラえもん のび太と3つの精霊石

東京都／櫻井勇希クン

コロナ姫でプレイできるようになるウル技が発見されたぞ。

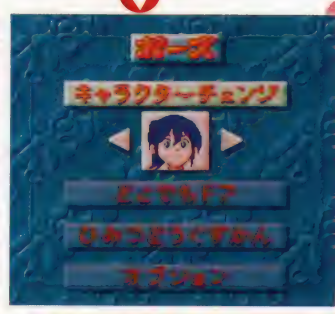
まず、魔王を倒してゲームをクリアする。このとき、難易度はどのレベルでもかまわない。そして、エンディングのあとにタイトル画面に戻ったら、クリアしたデータでゲームを始めよう。すると、キャラクターチェンジ画面に、妖精から元の姿に戻ったコロナ姫が登場するのだ。

コロナ姫は、足が速くてジャンプ力もあるうえ、誘導弾まで連射できるとても心強い味方。彼女を使い、もう一度精霊界への冒険の旅に出かけてみよう。

「ムグググ・・・おまえらさえ、おまえらさえいなければ・・・。」

力を失っていた3つの精霊石を復活させて、ついに魔王を倒すことができた

変身の魔法がとけたので、コロナ姫も元のきれいな姿に戻れた。よかったね

ポーズをかけてからキャラクターチェンジ画面を出してみよう

コロナ姫が登場！

「よし、行くわよ」と、元気いっぱいのかわいい掛け声で冒険に出発

コロナ姫の誘導弾。妖精界のお姫様だけあって、強力な魔法を使える

技彦のMiniサポート

コロナ姫でプレイ

コロナ姫でプレイするには、強敵の魔王を倒さなければなりません。ここでは、魔王を倒すコツを紹介します。

魔王の攻撃はかなり激しく、ヘタに反撃しようとするとダメージを受けてしまいます。雪の結晶のような弾を撃ったあとにスキができるので、そのときにのび太の衝撃波ピストルで、弱点のペンダントを攻撃するのが効果的ですよ。

魔王がこの攻撃をしてきたあとが、安全に反撃するチャンスです

弱点のペンダントをよくねらって、衝撃波ピストルで攻撃しましょう

銀 ニンテンドウ64

クリア後のお楽しみ

ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
奈良県／鈴木雄鹿クン

ワールドグランプリモードをクリアしたあとに楽しめる、2つのウル技を紹介しよう。なおこれらの技を試すには、あらかじめコントローラパックをセットしておく必要があるぞ。

①エンジンコントラクト

ワールドグランプリモードの全16戦を終了させてエンディングを見たあと、リセットして再びゲームを始める。そしてドライバーセレクトの画面になったら、Cボタンユニットの左か右を押そう。すると、選んだマシンにほかのマシンのエンジンを乗せ替えられる、エンジンコントラクトモードになる。ここではCボタンユニットの左右で乗せ替えたいエンジンを選べるぞ。

なお、乗せ替えできる14種類のエンジンについては、左の表にまとめておいた。

コントラクトできるエンジン全リスト

FER−044 V12	MUG−MF V10
HON−RA V12	PEU−A12 V10
HON−NS V10	FOR−ZR V10
FER−046 V10	HAR−830 V8
REN−RS／B V10	YAM−OX V10
REN−RS／W V10	FOR−ED2 V8
MER−FO11 V10	FOR−ED V8

ランクは何位でもいいから、ワールドグランプリモードの全16戦を終了させる

再びゲームを始めて、ドライバーセレクトの画面になったら…

Cボタンユニットの左か右を押す。エンジンの乗せ替えが可能になるぞ

②ニューマシン登場

まずワールドグランプリモードでチャンピオンを獲得したあと、再びゲームを始める。次にデータロードの画面になったら、AとBを押し続けて画面が変わるのを待とう。そしてドライバーセレクトで、画面一番下のドライバーを選ぶと、「92．MC M6-TYPE」というマシンが使えるようになる。

がんばって、ワールドグランプリモードでチャンピオンを獲得しよう

データロード画面で、AとBを押し続けて画面が変わるのを待つこと

画面一番下のドライバーを選ぶと、新たなマシンが加わるのだ

銅 ニンテンドウ64

OB選手を作成

実況パワフルプロ野球4
青森県／馬場正彦クン

サクセスモードを選び、左下の表のとおりに名前、チーム、守備、きき腕を入力しよう。このとき、ほかの項目は何を入力してもかまわない。すると2分の1の確率で、変わった特徴を持つ3人の選手が作れるぞ。なおそれぞれの特徴は、野茂がトルネード、王が一本足、山田がアンダースローとなっている。

野茂を作った場合

このように名前、チーム、守備、きき腕を入力して、選手を作成

2分の1の確率で、フォームがトルネードになっている選手ができるのだ

王を作った場合

かつてホームラン王と呼ばれた、王選手の一本足打法を習得したぞ

山田を作った場合

こちらは、山田選手独特のアンダースローを身につけることができた

OB選手作成一覧表

選手名	野茂	王	山田
球団	近鉄	巨人	オリックス
守備	投手	一塁手	投手
きき腕	右投右打ち	右投左打ち	右投右打ち
特徴	トルネード	一本足	アンダースロー

銀 ニンテンドウ64
マシン名を表示
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
大阪府／カミソリパスクン

マシンとその名前を自由に表示できるウル技があった。ゲームモードセレクトでコントラクトを選び、「DATA LOAD? YES／NO」と表示された画面でRトリガーを押し続けよう。すると文字が消えて、マシンが見やすくなったうえに名前が表示されるのだ。さらにこの状態で、3Dスティックか十字キーの左右を押すと、全部で11種類のマシンと名前を見られるぞ。また、コントラクトを終了させたときに表示される「DATA LOAD? YES／NO」の画面では、同じ手順で14種類のエンジンと名前を見ることができる。

ゲームモードセレクトで、コントラクトを選んでゲームを始める

この画面になったらRトリガーを押し続けること

すると、文字が消えてマシンが見やすくなり、名前も表示される

さらに、3Dスティックか十字キーの左右を押すと、マシンが変わる

エンジン名もわかる

こちらは、コントラクト終了時に同様の手順を行おう

銅 ニンテンドウ64
周回数を変更
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
神奈川県／まさみクン

レース時のサーキット周回数を変更できるウル技だ。ワールドグランプリモードを選び、サーキットの表示画面でZトリガーを押しながらCボタンユニットの左か右を押す。すると、周回数を10周、20周、30周、40周、MAXのいずれかに変更できるのだ。ちなみにMAXとは、16のサーキットそれぞれに設定された最高周回数を表す。さらに、この画面でZトリガーとRトリガーを同時に押すと、最低の周回数である3周にすることができるぞ。

Nトリガーを押しながらCボタンユニットの左か右を押して決定

ワールドグランプリモードの、サーキットの表示画面で右のようにすると…

サーキットの周回数が変わる。これは日本GPでMAXを選んだ場合

Zトリガーと Rトリガーを同時に押せば、3周のレースになる

銅 ニンテンドウ64
エキスパートモード出現
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
新潟県／佐島金吾クン

超上級者向けのモードへ突入する方法を教えよう。まず、ゲームモードセレクトでコンフィグを選ぶ。そして、コンピュータレベルにカーソルを合わせてRトリガーを押しながらレベルを選択しよう。すると、普通に選べるイージー、ノーマル、ハードに加えて、新たにエキスパートを選べるようになる。このモードはハード以上にライバルカーが速いので、上位でゴールするためには一度のクラッシュも許されないぞ。

ゲームモードセレクトで、コンフィグの項目を選んでから…

コンピュータレベルにカーソルを合わせてRトリガーを押そう

この状態でレベルを選ぶと、通常選択できる3つの難易度にエキスパートが加わる

みんなの伝言板

ゼルダの伝説64 ニンテンドウ64版のリンクは関根勤サンに似ていると思うのですが、どうでしょうか?（長野県／鎌田亜矢クン・15歳） **実況Jリーグ パーフェクトストライカー** 浦和レッドダイヤモンズの岡野選手の走り方は、まさに本物ソックリなので驚いた（岡山県／高坂雄一クン・18歳）。**ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット** プレイ中、画面に向かってずーっと独り言を言っている自分がコワイ（大阪府／中原由紀サン・27歳）。**ぽけっとぷよぷよ通** 一生懸命考えて、ようやく10連鎖以上の状態になったのに、連鎖を始めた瞬間にゲームボーイポケットの電池が切れた。10秒間硬直した…（鹿児島県／黒瀬真吾クン・15歳）。

銅 ニンテンドウ64 ラムドーザーで進もう

ブラストドーザー

東京都／鈴木隆之クン

通常は列車に乗って進むエボニー海岸を、ラムドーザーに乗って進むことができるようになるウル技を紹介するぞ。

エボニー海岸のステージが始まったら、ラムドーザーに乗ったまま列車と橋のある場所まで進もう。ここで、ラムドーザーに乗ったまま列車と橋のすきまへ後退していくと、列車をすり抜けて線路へ出ることができるのだ。ラムドーザーを列車で運ぶ手間が省けるので、タイムアタックやプラチナメダルを獲得するときに便利だぞ。

⬆全体マップ画面で、エボニー海岸を選んでスタート

⬇ラムドーザーに乗ったまま、この位置から後退すると…

あれれ？

⬆なんと、列車をすり抜けて線路へ出てしまうのだ

⬅線路へ出たら、あとはラムドーザで自由に走り回ることができるぞ

銅 スーパーファミコン ゴールデンボンバーマン

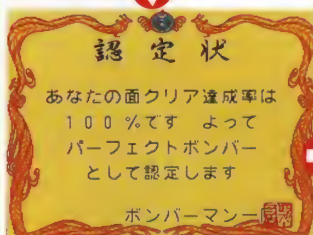
スーパーボンバーマン5

山梨県／女子高生忍者クン

ノーマルゲームの100エリアを全部クリアして、達成率を100パーセントにする。そのあとバトルゲームを始めると、キャラクターセレクト画面の右下にゴールデンボンバーマンが登場して、プレイヤーキャラとして選べるようになるのだ。

また、前作まではバトルゲームの優勝者しかゴールデンボンバーマンを選べなかったが、今回は優勝できなかった人も、自由にゴールデンボンバーマンを選んで使うことができるぞ。

ノーマルゲームの面クリア達成率を100パーセントにする

⬆各エリアのクリア状況は、ゾーンマップ画面で確認することができる

⬆ついに達成率100パーセント！ このあとバトルゲームを始めると…

⬇ご覧のとおり、全員が光り輝くゴールデンボンバーマンを選べるようになる

銅 スーパーファミコン 雪原ステージの安全地帯

スーパーボンバーマン5

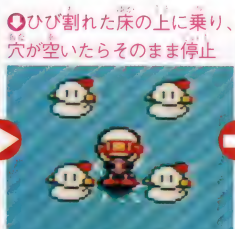
富山県／大巻尚都クン

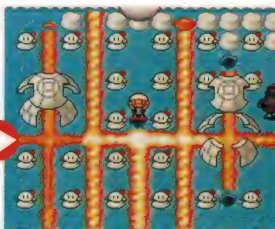
バトルゲームのバトルロイヤルモードかコンフィグバトルモードを選択したら、バトルステージ6の「ゆきだこおりだ！」でゲームをスタートしよう。このステージには、上を通過すると割れる床があるので、この床がひび割れ状態のときにその上に乗る。そのまま動かないでいると、爆弾の炎に当たってもなぜかミスにならないのだ。

ただし、この安全地帯にいても、ステージの上から転がってくる雪玉にはつぶされてしまう。雪玉が来たらすぐに逃げよう。

⬆マニアックモード以外のどちらかのバトルモードを選んでゲームを始めよう

⬅選ぶバトルステージはここ。雪と氷に閉ざされた「ゆきだこおりだ！」

⬆これがひび割れた床。1ステージ中に何ヵ所かあるぞ

⬇ひび割れた床の上に乗り、穴が空いたらそのまま停止

ここなら大丈夫

⬆こんなに激しい炎の中でも、この上にいればまるで平気なのだ

転がる雪玉には…

⬅残念ながら雪玉には効果なし。雪玉を落とされたら急いで逃げろ

次号のファミマガ64は、6月21日(土曜)発売です。

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（022-213-7555）にお願い致します。

木コイン

ロケットスタート

ニンテンドウ64
ブラストドーザー
岩手県／ぼくポリゴンクン

マリーン地区などのミニステージで、スタート時にロケットスタートをすることができるぞ。ただし、ロケットスタートはラムドーザーなど車両タイプのメカでなければできない。

ミニステージのスタート時に表示されるシグナルランプが、赤から緑になる瞬間にAを押そう。すると、メカが一気に加速して、最高速に近い状態でスタートすることができるのだ。タイミングはシビアだが、プラチナメダルをねらうときにとても役に立つぞ。

⇧シグナルランプが赤から緑になった瞬間にAを押すのだ

⇧成功するとメカが一気に加速して、このように残像が見える

メッセージを読み直す

ニンテンドウ64
実況パワフルプロ野球4
埼玉県／岡野武人クン

サクセスモードで、画面外にスクロールするくらい長い文章が表示されたときに、3Dスティックを上に倒すか、十字キーの上を押そう。すると、スクロールしてしまった部分を読みなおすことができる。

⇧サクセスモードで、ウインドウに収まらないほど長い文章が表示されたとき…

⇩3Dスティックを上に倒すか、十字キーの上を押せば文章を読みなおせるぞ

すぐに再戦

ニンテンドウ64
ドラえもん のび太と3つの精霊石
静岡県／キングオブハートクン

水中バギーのレースで負けて、画面が白くなったらAとB、およびRトリガーを押そう。すると、ゲームスタート地点の大木のところに戻されることなく、すぐにレースができるのだ。

⇧画面が白くなりかけたら、AとB、およびRトリガーを押すのだ

⇩するとなぜか、すぐにリターンマッチができるぞ

火山城で空中浮遊

ニンテンドウ64
ドラえもん のび太と3つの精霊石
宮城県／千葉淳クン

火山城のボス戦までゲームを進めたら、ジャンプでボスの頭を踏み、ダメージを与え続ける。そして、ボスを倒した瞬間から何も操作しないと、キャラが空中でジャンプし続けるぞ。

⇧しずかちゃんのジャンプ攻撃なら楽勝だ

⇩なぜか空中でジャンプしまくり。ボヨンボヨーン

表示を早送り

ニンテンドウ64
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション
長崎県／グリッドマンクン

ワールドグランプリモードの決勝レースまえに表示される、スターティンググリッドの画面でRトリガーを押そう。すると画面のスクロールスピードが速くなって、グリッド表示を早送りできるぞ。

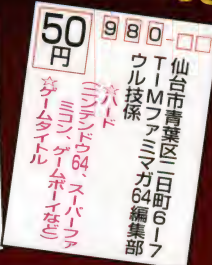
グリッド表示の画面でRトリガーを押す

⇧グリッド表示を早送りすることができる

超ウルトラ技大募集!!

このコーナーでは、みんなからのウル技情報を募集しているぞ。ウル技を見つけたら、郵便番号、住所、名前、年齢、電話番号、技のくわしいやり方を、下の例のようにはっきり書いて送ってほしい。なお同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用している。また新しいゲームの技ほど、採用の可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には、下に示した賞金・賞品をプレゼントするので、ドシドシ投稿してくれ！

●技のランクと賞金・賞品●

ランク	賞金・賞品
金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

FAXの場合は24時間OK!

FAX番号 022-213-7535

徳間書店14誌連合

アニメージュ　ボイス・アニメージュ　キャラ　アサヒ芸能　問題小説
グッズプレス　フィールド・ギア　ブレイク・ギア　RVマガジン　FLiX
ファミマガ64　プレイステーションマガジン　サターンファン　バーチャル・アイドル

特別試写会のお知らせ

もののけ姫
徳間書店14誌連合 特別試写会に 1000名様ご招待

「風の谷のナウシカ」以来、13年ぶりのアクション超大作となる宮崎 駿監督の劇場用長篇アニメーション「もののけ姫」。舞台は、中世から近世へ移行しつつある混沌の日本。惨劇の中で出会った少年と少女の愛を横糸に、人間と荒ぶる神々との戦いを縦糸に織りなされる一大娯楽冒険時代活劇です。異色の豪華声優陣も話題の「もののけ姫」特別試写会に、愛読者の皆様を抽選で1000名様ご招待します。希望日時を明記のうえ、下記あて先までご応募下さい。

（なお、発表は招待状の発送をもってかえさせていただきます。電話等によるお問い合わせにはお答えできませんので、予めご了承下さい）

●日時／7月6日(日)　午前の部　午前10時開場　10時30分開映
7月6日(日)　午後の部　午後1時30分開場　2時開映
7月8日(火)
7月9日(水)｝午後6時開場　6時30分開映
●会場／徳間書店本社ビル3F　徳間ホール（東京・新橋）
●応募方法／官製ハガキに、希望の日時と住所・氏名・年齢・職業を明記のうえ、左記あて先までお送り下さい。
●あて先／〒105-55　東京都港区東新橋1-1-16　徳間書店制作一局　もののけ姫試写会64係
●応募締切／平成9年6月20日(当日消印有効)

待望の宮崎 駿監督最新作、
いよいよ7月中旬より全国東宝洋画系ロードショー

生きろ。

宮崎 駿監督作品

もののけ姫

松田洋治／石田ゆり子●田中裕子／小林薫●西村雅彦／上條恒彦●美輪明宏／森光子／森繁久彌

製作総指揮／徳間康快●原作・脚本／宮崎 駿●音楽／久石 譲（徳間ジャパンコミュニケーションズ）●挿入歌「もののけ姫」唄：米良美一
徳間書店・日本テレビ放送網・電通・スタジオジブリ提携作品●特別協賛／日本生命●配給／東宝

気になるソフトの発売日はいつ!?

新作ソフトカレンダー

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格	アンケート番号
6月21日	スーパーファミマガ64DD	TIM	9800円	7777

●赤字は初登場、青字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトル前に[13色]とあるのはスーパーゲームボーイの13色モード対応のもの、[64DD]とあるのはNINTENDO64ディスクドライブ専用予定のものです。●タイトル右側にある4ケタの番号はP.82のアンケートに対応しています。

ニンテンドウ64

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
5月30日	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	7800円	0001
6月14日	スター・ウォーズ 帝国の影	任天堂	7800円	0002
27日	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	エニックス	8900円	0003
未定	The麻雀64	ビデオシステム	9800円	0004
7月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	イマジニア	8900円	0005
	森田将棋64	セタ	未定	0006
	レブ・リミット	セタ	未定	0007
	SONIC WINGS ASSAULT	ビデオシステム	9800円	0008
8月1日	麻雀放浪記CLASSIC	イマジニア	8900円	0009
7日	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	8900円	0010
9月未定	64大相撲	ボトムアップ	未定	0011
11月未定	カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ	未定	0012
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）	コナミ	未定	0013
発売日未定	エアロゲイジ	アスキー	未定	0014
	バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮称）	アスミック	未定	0015
	プロ麻雀 極64	アテナ	未定	0016
	キラッと解決!64探偵団	イマジニア	未定	0017
	Ｊリーグダイナマイトサッカー64	イマジニア	8900円	0018
	シムシティ2000（仮称）	イマジニア	未定	0019
	3D格闘（仮称）	イマジニア	未定	0020
	魔法聖紀 エルテイル	イマジニア	未定	0021
	飛龍の拳ツイン	カルチャーブレーン	未定	0022
	ウェイン グレツキー 3Dホッケー（仮称）	ゲームバンク	未定	0023
	ドゥーム64（仮称）	ゲームバンク	未定	0024
	ヘクセン	ゲームバンク	8800円	0025
	トップギア・ラリー	コトブキシステム（ケムコ）	未定	0026
	ブレードアンドバレル	コトブキシステム（ケムコ）	未定	0027
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	コナミ	未定	0028
	新・格闘 ～バトルダンサーズ～（仮称）	コナミ	未定	0029
	ドラキュラ3D（仮称）	コナミ	未定	0030
	パチンコワールド64（仮称）	ショウエイシステム	未定	0031
	雷のごとく～超高速囲碁～	セタ	9800円	0032
	ワイルド チョッパーズ	セタ	8800円	0033
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	9800円	0034
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	トミー	未定	0035
	キャバリーバトル3000	日本システムサプライ	未定	0036
	ウルトラドンキーコング（仮称）	任天堂	未定	0037
	エフゼロ64（仮称）	任天堂	未定	0038
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	未定	0039
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定	0040
	ゴールデンアイ007	任天堂	未定	0041
	ゴルフ（仮称）	任天堂	未定	0042
	[64DD]シムシティ64（仮称）	任天堂	未定	0043
	ジャングル大帝（仮称）	任天堂	未定	0044
	[64DD]スーパーマリオRPG2（仮称）	任天堂	未定	0045
発売日未定	ゼルダの伝説64（ロム版）（仮称）	任天堂	未定	0046
	[64DD]ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定	0047
	バギーブギー（仮称）	任天堂	未定	0048
	[64DD]ポケットモンスター64（仮称）	任天堂	未定	0049
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	未定	0050
	[64DD]MOTHER3 キマイラの森（仮称）	任天堂	未定	0051
	[64DD]マリオペイント64（仮称）	任天堂	未定	0052
	ヨッシーアイランド64	任天堂	未定	0053
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定	0054
	Jリーグイレブンビート1997	ハドソン	未定	0055
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～	ハドソン	未定	0056
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定	0057
	爆ボンバーマン	ハドソン	未定	0058
	パワーリーグ64	ハドソン	未定	0059
	スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト	未定	0060
	ミッション·インポッシブル	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	0061
	スペースダイナマイツ	ビック東海	未定	0062
	フライトシミュレーター（仮称）	ビデオシステム	未定	0063

スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
5月30日	Parlor! Mini 6	日本テレネット	未定	1001
発売日未定	クーリースカンク	ヴィジット	未定	1002
	ああっ女神さまっ（仮称）	KSS	10800円	1003
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	1004
	実戦パチスロ必勝法!TWIN2	サミー	未定	1005
	同級生2	バンプレスト	7980円	1006
	ふね太郎	ビクターインタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	1007
	マジックボール	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円	1008

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格	番号
5月23日	[13色]ミニ四駆GB Let's &Go!!	アスキー	4900円	2001
6月20日	[13色]スーパーブラックバスポケット2	スターフィッシュ	3980円	2002
27日	[13色]合格ボーイシリーズ④ 高校入試 出る順 中学英単語1700	イマジニア	2480円	2003
	[13色]合格ボーイシリーズ④ 高校入試 出る順 中学英単語1700 スペシャルエディション	イマジニア	2980円	2004
	[13色]ゲームボーイウォーズターボ	ハドソン	4200円	2005
	[13色]ゲームで発見!!たまごっち	バンダイ	4286円	2006
7月11日	[13色]ディノブリーダー	J・ウイング	4500円	2007
	[13色]スーパービーダマン ファイティングフェニックス	ハドソン	3980円	2008
	[13色]ゲームで発見!!たまごっち限定セット（仮称）	バンダイ	11000円（込）	2009
18日	[13色]ポケットラブ	キッド	4800円	2010
	[13色]ポケットラブ（CD付）	キッド	5800円	2011
	[13色]それゆけ!!キッド	コトブキシステム（ケムコ）	3980円	2012

ゲーム別さくいん

発売日	タイトル	メーカー	価格	No.
7月中旬	[13色]ポケット麻雀	ボトムアップ	3980円	2013
25日	[13色]ミニ4ボーイⅡ	J・ウイング	4500円	2014
未定	[13色]おやつクイズ もぐもぐQ	スターフィッシュ	3500円	2015
8月8日	[13色]あにまるぶりーだー	J・ウイング	4500円	2016
発売日未定	[13色]メダロット	イマジニア	未定	2017
	[13色]シェラザード伝説（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2018
	[13色]プロ麻雀 兵 GB（仮称）	カルチャーブレーン	3980円	2019
	[13色]熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ96	タカラ	3980円	2020
	[13色]ポケットモンスター2 金	任天堂	未定	2021
	[13色]ポケットモンスター2 銀	任天堂	未定	2022

バーチャルボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格	No.
発売日未定	スターシード	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	3001
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	3002
	Out of the Deathmount（仮称）	J・ウイング	6800円	3003
	バーチャルブロック	ボトムアップ	5300円	3004

ゲーム機本体・周辺機器

発売日	商品名	メーカー	価格
7月11日	ゲームボーイポケットピンク	任天堂	6800円
8月8日	ジョイカード64	ハドソン	2980円
発売日未定	NINTENDO64ディスクドライブ	任天堂	未定

再販

発売日	タイトル	メーカー	価格
	<ニンテンドウ64>		
7月18日	ドラえもん のび太と3つの精霊石	エポック社	7980円
	<スーパーファミコン>		
6月下旬	プロ麻雀 極Ⅲ	アテナ	6800円
	<ゲームボーイ>		
6月下旬	プロ麻雀 極GB	アテナ	3500円

次号予告!!

8月号の発売日は 6月21日

次号の表紙はコミカルアクションゲーム『トラブルメーカーズ』。かわいいマリナとネンドロが目印だ！ お役立ちの攻略は『スター・ウォーズ』『テュロック』に始まり『たまごっち』『ミニ四駆』とGBもバッチリ見せます。もちろん、最新極秘情報もアリ！ さらにポケモントレーナー御用達の「トランセル種市のポケモンリーグ!!」もページ倍増でお届け。

はみだし早耳情報

●任天堂から『ゲームボーイポケットピンク』が7月11日、6800円で発売される。

●バンダイは『ゲームで発見!! たまごっち限定セット（仮称）』を7月11日、1万1000円（税込）で発売。これは先のゲームボーイポケットピンクとソフトをセットにしたものだ。

●ビック東海がN64で格闘ゲームの『スペースダイナマイツ』を発売日未定で発表。

●ボトムアップからはGBで『ポケット麻雀』を7月中旬、3980円で発売予定。

●イマジニアから、GB2タイトル発表。1つは今秋発売予定のシミュレーション『メダロット』。2つめは6月27日発売予定、2480円で『合格ボーイシリーズ④ 高校入試 出る順 中学英単語1700』。

N64で発売予定の『リーズン』が『キラッと解決! 64探偵団』にタイトル変更。

キャンペーンのお知らせ。N64で7月発売予定の『マルチレーシング チャンピオンシップ』のタイムトライヤルを実施する。上位2000名には特製の『光るゲームボーイポケット』が、プレゼントされるぞ。

●カルチャーブレーンがN64で発売を予定している『飛龍の拳ツイン』の写真を入手。

●6月14、15日に千葉・幕張メッセにて『次世代ワールドホビーフェア』を開催。任天堂も出展を予定し、『スターフォックス64』を展示、ゲーム大会を開催するぞ。

『飛龍の拳ツイン』は振動パック対応だぞ

『ポケット麻雀』は通信対戦プレイが可能

斬新な3Dビューと息をのむ迫力のポリゴンシューティング。
NINTENDO64コントローラ機能をフルにいかした驚異の操作性。

8機種の戦闘ヘリに乗り込み、軍事テロリストに立ち向かう
3Dバトルシューティングゲーム。
レーダー基地爆破、捕虜救出、地下施設の破壊等々、
さまざまな指令を受け、ミッションクリアに向け発進。
多彩な武器を駆使して、軍事テロリスト集団を殲滅せよ!

発売日未定 価格:8,800円(税別)

BEAT'EM DOWN! BE WILD MAN!

最新鋭戦闘ヘリ部隊「ワイルド チョッパーズ」
戦いの最前線はすぐ目の前!

視野360°のフィールドで繰り広げられる
ミッションクリア型シューティング!!

レフトポジション操作が可能にした
リアルな操縦感覚!!

リアルタイムに変化する
カメラワーク機能で
迫力の爆撃シーンを演出!!

1997 7月号
ファミマガ NINTENDO 64
第3種郵便物認可 平成9年7月1日発行 第13巻第7号(通巻268号)
発行人/山森 尚 編集人/相沢浩仁
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6232 編集☎03(5569)6221 広告☎03(3573)8612 販売☎03(3573)8613
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)

特別定価590円 本体562円
雑誌 17775―07
© Tokumashoten Intermedia 1997
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1117775070592

1997
7月号

ファミマガ NINTENDO 64

特大特集
スター・ウォーズ
帝国の影

3大速報
ポケットモンスター2ほか

徳間書店
インターメディア
Tim